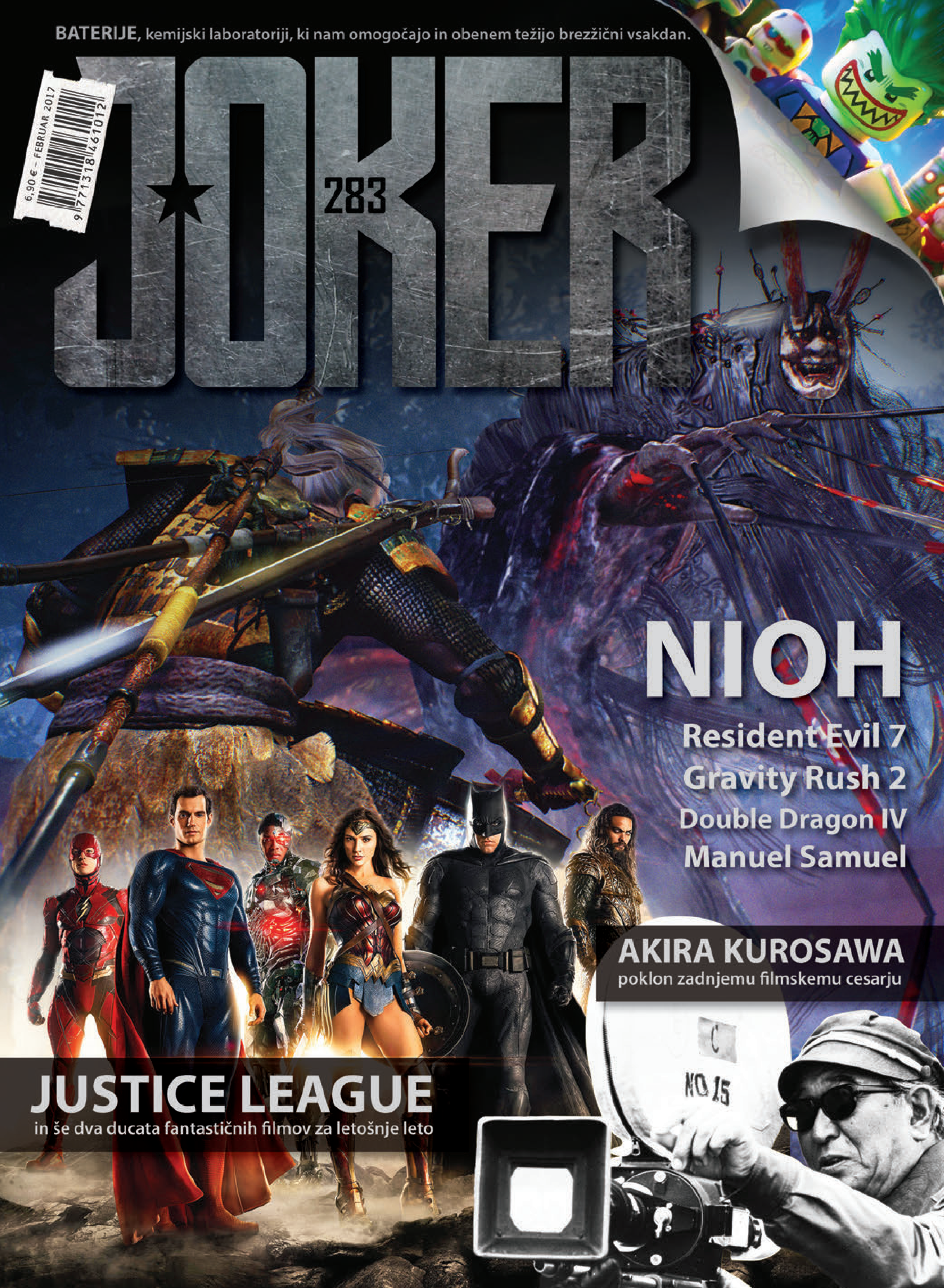
**BATERIJE**, kemijski laboratoriji, ki nam omogočajo in obenem težijo brezžični vsakdan.

# JOKER

283

6,90 € - FEBRUAR 2017
9 771318 461012



## NIOH

Resident Evil 7
Gravity Rush 2
Double Dragon IV
Manuel Samuel

## AKIRA KUROSAWA

poklon zadnjemu filmskemu cesarju

## JUSTICE LEAGUE

in še dva ducata fantastičnih filmov za letošnje leto

Univerza *v Ljubljani*
Fakulteta *za računalništvo*
*in informatiko*

## Prvostopenjski študijski programi

| | |
|---|---|
| **150** VPISNIH MEST | **Računalništvo in informatika,** univerzitetni študij |
| **150** VPISNIH MEST | **Računalništvo in informatika,** visokošolski študij |
| **40** VPISNIH MEST | **Računalništvo in matematika,** interdisciplinarni univerzitetni študij (s Fakulteto za matematiko in fiziko) |
| **30** VPISNIH MEST | **Multimedija,** interdisciplinarni univerzitetni študij (s Fakulteto za elektrotehniko) |
| **20** VPISNIH MEST | **Upravna informatika,** interdisciplinarni univerzitetni študij (s Fakulteto za upravo) |

## PRIJAVI SE ŠE DANES!

Rok za oddajo prijav za vpis:
**3. marec 2017**

Prijava prek portala eVŠ:
**portal.evs.gov.si**

**USTVARJAMO NOVE SVETOVE**

**FRI**

fri.uni-lj.si // studinfo@fri.uni-lj.si // Večna pot 113, Ljubljana

ROCCAT®

SET THE RULES.

~~254,99€~~
82,59€

ROCCAT KAVE XTD 5.1 | DIGITAL

~~109,99€~~
57,81€

ROCCAT KULO STEREO | 3.5MM

~~169,99€~~
99,12€

ROCCAT NYTH

~~134,99€~~
74,33€

ROCCAT KONE XTD

~~64,99€~~
41,29€

ROCCAT KIRO

PREVERITE IZJEMNO PONUDBO NA EIGRE.SI

*PONUDBA VELJA DO ODPRODAJE ZALOG

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 283
februar 2017
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo,
Kavbojc, Sneti
LUSTRATORKE
Tanja Semion, Anja Rupar Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si
ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša,
če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

© Vsebina revije je avtorsko zaščitena. Kazen za pretipkavanje člankov, povzemanje misli v pridobitniške namene, fotokopiranje ali skeniranje je sedenje z nago ritjo na mravljišču! Plus jurja evrov! Urok za doživljenjsko lijavico pa bomo takenako poslali nad vsakogar, ki bo Jokerja torrentiral, gor ali dol!

Če si dec in tega ne moreš več prebrat na meter razdalje, imaš zelo verjetno težave s prostato.

JOKER
283
NIOH
JUSTICE LEAGUE

Listaj Joker tudi na ipadu ali na androidni tablici.

Išči 'revija Joker' na:

Google play
Download on the App Store

Brezplačno za vse naročnike!

## IGROVJE, KONZOLEC

1979 Revolution: The Black Friday 36
Gravity Rush 2 38
Poochy and Yoshi's Woolly World 41
Thumper 42
Moto Racer 4 51
Nioh 54
Fractured Space 56
Resident Evil 7 58
HEX: Shards of Fate 60
Double Dragon IV 62
Mali opisi 64

## LEPI ČLANKI

**CES in avtoavtomobili** *Uporabniška elektronika so po novem tudi avtomobili.* 8
**Prihaja igralo pretikalo** *Še preden dospe marčni Joker, bomo sveže drkali! Povsod!* 22
**Kokičarstvo 2017** *Fantastičnih filmov bo letos v izobilju, a prav nobenega po igri.* 26
**Skladišča naboja** *Omogočajo nam neprivezanost, a nam hkrati omejujejo življenje.* 66
**Akumulatorji na tnalu** *O baterijski futuri smo se pogovorili s slovenskim znanstvenikom.* 72
**Kurosawa: zadnji filmski cesar** *Skozi leče tega režiserja noben samuraj ni bil gejša.* 76
**Varuh Voltron** *Če boš ta mesec gledal le en robotski anime, glej tega.* 80
**Lego Batman Filem** *Batman guba čelo, kos mu ni noben, Joker je vijol'čen, Riddler pa zelen.* 82

## POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak 5
Uma Turban 34
Kolumni 35
Slikosuk 84
Črkožer 86
Jokerplov 87
Štorija 89
Crtič deluks 90

## 20 VRSTIC

*Na dan je prišlo poročilo, ki pravi, da bodo digitalne igre s kartami letos doživele ekstra razcvet in dosegle kar milijardo in dvesto milijonov evrov vrednosti. Nič čudnega, da se iz njih stelja dela, toda kralj je nesporen; kakopak je to Blizzardov Hearthstone. Poročilo nadalje omenja, da le deset odstotkov igralcev elektronskih kvartopirščin dejansko plačuje za ta hobi, medtem ko je ta procent pri ljubiteljih otipljivih večji od trideset. A kljub temu je Vigenjštajn lani ustvarjalcem prinesel 350 milijonov evrov, bistveno več od drugega Shadowversa (neka animejska reč, ni me pritegnila), ki jih je zmogel 80. Vsaj deset poklicnih igralcev HSja je v dvatisočšestnajstem zaslužilo nad 120.000 evrov, dočim je število registriranih računov že lani na pomlad preseglo petdeset milijonov. Resne cifre za resen špil, ki je resen del cvetoče e-športne scene.*

*Vendarle sumim, da je mnogo accountov nedejavnih. Bodisi zato, ker so ljudje zadevo le preizkusili, bodisi ker so se je naveličali. Koliko časa je minilo do te točke in kakšni so razlogi, je seveda odvisno od osebe do osebe. Nekatere razkuri dejstvo, da imajo celo najboljši igralci kvečjemu nekje sedemdesetodstotni delež zmag, medtem ko je ta pri ostalih še občutno nižji. Zato imajo do neke mere prav tisti, ki HS in ostale kvartopirščine obtožujejo zoprne odvisnosti od sreče. Tudi meni zna špil pustiti grenak priokus in skozi zdaj že leta udejstvovanja me je naučil, da ga ne smem jemati preresno. Zadnje čase zato širim pogled na druge predstavnice žanra, rezultat česar je opis Hexa v tej cifri. Nadaljujem v naslednji, ako guzica izdrži.*

*Eden od razlogov, da se mi je HS malce zameril, je njegovo aktualno okolje. Šamanski poklic, ki je bil nekdaj tarča posmeha, se je spremenil v strahovladarja, čigar variante (aggro, midrange, jade, control) uporablja kakšnih 35 % igralcev. To je hudo visoka cifra! Nasploh je napadalna fronta izredno močna, saj jo dopolnjuje morilski piratski warrior. Na drugi strani so nekoliko dolgočasni reno decki, imenovani po Reno Jacksonu, ki ti povrne vso energijo, če imaš v kupčku le po en izvod vsake karte. Trenutna 'meta' je po mojem precej nezdrava ter nevznemirljiva in nisem edini, ki komaj časa na obljubljene spremembe koncem februarja. Tedaj naj bi pirati in šaman doživeli vsaj eno okrog kepe. A utopično je pričakovati, da bo potem vse okej, ker je kart in kombinacij enostavno preveč. Zategadelj bo zanimivo videti, kaj bo prinesla naslednja razširitev. Šušlja se, da se bo plačljiva avantura klicala Lost Secrets of Un'Goro po kraterju v WoWu, ki ga naseljujejo mogočne beštije, med ostalim t-rexarski hudičezavri (devilsaurus). Pa bo spet treba kaj nerfat!* **Sneti**

## ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Big Bang 41
Confilm 17
Fox 11
Felix 79
FRI 2
Goblin 63
Kolosej 83
Logout 75
Red Bull 92
Roccat 3
SCEE 32
Speedlink 73
Subway 24
Sisplet 65
Ubisoft 21

*“On prihaja, zvonec je pozvonil!”, pravi Lex na kraju BvS. Kdorkoli prihaja, Justice League z naslovnice se mu bo zoperstavil.*

# (Nemške) čeri elektromobilij

**Z izletov po Kaliforniji sredi devetdesetih se jasno spomnim vrste električnih polnilnic v vseh večjih angelanskih in frančiškanskih garažnih hišah. Na njih so bili priključeni hecni ameriški in japonski avteki, praviloma z oznako EV v imenu (electric vehicle). Oblikovno se mi niso dopadli, ali bili so tihi, napredni in ekološki ter so očitno napovedovali futuro avtomobilizma! Nakar so v nekaj letih izginili tako avti kot polnilnice. Počemu, se marsikdo še dandanes sprašuje, in enoznačen odgovor najbrž sploh ne obstaja. Zgodbo poskuša razložiti kultni dokumentarec Who Killed the Electric Car, ki za izumrtje navaja mnogo razlogov. Ti segajo od skeptične javnosti prek naftnih lobistov do samih tovarn, ki si v resnici uspeha elektronov niso želele. Vložki v razvoj nove tehnologije so bili previsoki in proizvodnje pičle. Vse skupaj je bil samo marketinški eksperiment, da so se znamke pokazale v lepi luči pred strankami in državo. General Motors denimo svojega znamenitega modela EV1 sploh ni prodajal, marveč le oddajal, nakar je celotno floto vpoklical in jo kljub množičnim protestom uničil.**

Malokdo ve, da to ni bil prvi poskus elektrike. Ta je nastopila že ob sami zori avtomobilizma, ko je bila enakovreden, pravzaprav najbolj razširjen in privlačen energent. Človek je sto kilometrov na uro prvikrat presegel prav na elektrone. Bencinske kočije so ropotale in se tresle, kadile in smrdele ter zaradi ročnega kurbljanja in trdega menjalnika zahtevale močno roko. Tudi parni stroji, ki so ob prelomu stoletja poganjali dobršen del zgodnjih samovozov, so imeli minuse, najmanj glasnost in dolg pripravljalni čas. Toda ko so izumili zaganjače in izpušne dušilnike ter vzpostavili medmestne povezave, je notranje izgorevanje hitro nadkrililo kratkosežnost baterijskih štirikolesnikov. Nastopila je doba transporta na ostanke dinozavrov in prehistorične praproti. Zdaj, sto let kasneje, se vožnja na elektrone vrača v tretje, tokrat navidez zmagovalno. Polnilne postaje vznikajo vsepovsod, komunistično mrežo EVjev imamo celo v Sloveniji in vsaka druga tehnološka novica je Muskov tvit. Toda kljub temu na področju ni vse tako, kot se zdi, saj se elektromobilnost še zdaleč ne prijemlje sorazmerno z galamo. Predvsem pa ne, kot bi se od revolucije pričakovalo.

Razstave in novice IT-branže ne dajejo prave slike. Jasno je, da se v elektronskem svetu govori samo o avtih na volte in ampere, vendar je CES s svojimi futurističnimi zamislimi iluzija. Realno podobo avtomobilske industrije je pokazal detroitski smenj nekaj dni kasneje. Med ducatom najbolj izpostavljenih modelov za letošnje leto ni bilo enega samega EVja, zgolj par licemerskih hibridov. Toyota, ki je pred skoraj dvema dekadama s priusom oznanila nov tip energije, je brez slabe vesti največ pozornosti namenila fosilnima šestvaljnima camryju in lexusu. Resda inženirjem uspe sleherno leto izdelati bolj učinkovite in manj onesnaževalne bencinske agregate, ampak še vedno to ostajajo peklenski stroji z eksplozijami in smrtonosnim dimom. Znamke imajo v svojem programu desetine modelov in izvedenk za še tako nišne okuse ter želje, a od tega le enega električneža. In še ta je kljub drugačnemu ustroju vse prevečkrat kar ena od obstoječih karoserij. Razlog je enostaven: denar prihaja od preizkušenih, masovnih tehnologij, vse drugo je afnanje. Da je temu res tako, priča izjava Fiat Chryslerjevega šefa, da naj ljudje nikar ne kupujejo e-fičota, saj na njem dela tvrdka izgubo.

Le v dveh deželah je prodaja e-avtov omembe vredna. Na Nizozemskem je bila lani desetodstotna, vodi pa Norveška, kjer je bilo med novimi registracijami skoraj četrtina EVjev. Tam je slednjih že toliko, da so jim celo ukinili bonitete, recimo vožnjo po avtobusnih pasovih. Toda evropsko gledano, kamoli svetovno, taka vozila predstavljajo komaj kaj več od odstotka novih nakupov in piškav delček promila celotnega svetovnega voznega parka. Rast kajpakda je, toda znatno nižja od napovedi. Po mnenju marsikoga je za to v dobršni meri kriva – Nemčija. Dasi imajo Merklova in drugi politiki ter tovarniški šefeti polna usta ekoloških krilatic, je resnica menda drugačna. Nemška industrija zavestno zavira elektromobilnost v prid mogočnim zaslužkom od agregatov na eksplozije. Kajpakda v Stuttgartu, Münchnu in Wolfsburgu niso tako kratkovidni, da ne bi verjeli v električno bodočnost. Le stoletno tehnologijo, ki so jo pripeljali do popolnosti, bi radi izkoristili do kraja, predvsem zdaj, ko je nafta poceni. Medtem pa bi se elektrikarstvo razvilo do uporabne mere.

Težko je verjeti, da je kaj takega resnično oziroma sploh možno. Ampak stvarnost kaže, da nekaj je na tem. Mercedes in Volkswagen v svoji ponudbi nimata niti enega samega avtomobila, zgrajenega izključno za energijo po žicah. Smart, up, B in golf so zgolj izvedenke naftnih modelov. BMW se diči z i3jem, ki pa bi v treh letih že lahko dobil družbo večjega i5, a ga niso niti napovedali. Za nameček so nemški e-avti ležerno precenjeni. Temu primeren je grafikon prodaje: na vrhu lestvice so zoe, leaf in model S. Ironično je, da se celo na Bavarskem proda dvakrat več nissanov in tesel kot i3jev. Daimler je lani potržil dva milijona avtomobilov, od česar je bilo manj kot odstotek e-smartov! Po celem svetu pa se je kljub milijonski napovedi prodalo le dobrih 700 tisoč vseh priključnih avtov, vštevši hibride. Mercedes je celo ustavil proizvodnjo linijo EVjev, da je zadostil ameriškemu in kitajskemu povpraševanju po notranjem izgorevanju. Četudi se Tesla navidezno prav norčuje iz uveljavljenih fabrik, iz Germanije v štirih letih obstoja modela S ni prišla niti ena konkretna napoved daljnosežnega višjerazrednega električneža. Mercedes je komaj pred kratkim predočil koncept EQ, katerega prihod pa je pričakovan ob koncu desetletja.

Nemčija je edina avteizdelovalna država brez lastne tovarne baterij, ki jih gradijo šele sedaj. Poslednjo je par let nazaj Daimler zaprl, saj se jim ni zdelo vlagati velikih denarjev v raziskave, če lahko akumulatorje kupujejo od Kitajcev in Korejcev. Lahko da je to umestna poslovna odločitev, toda s takim vedenjem vlada ni zadovoljna, saj niža gospodarsko konkurenčnost države in ji jemlje tehnološki primat. Toda resnici na ljubo slično taktizirata tudi Detroit in Japonci. Vsem so na prvem, drugem in tretjem mestu batne mašine. Lobiranje avtomobilarjev za bolj sproščene emisijske omejitve je zato redno ter ravno tako prikrojevanje testov. Malce pa je takisto previdnosti glede vira avtomobilskih elektronov. Baterije pač ne napredujejo kakor druge tehnikalije. GM EV1 je leta 1997 prevozil na lep dan 140 kilometrov, kar se v dveh desetletjih ni bistveno izboljšalo. Da bo elektrika slejkoprej prevladala, je gotovo, a stežka si je predstavljati baterijske avte na avstralskem podeželju oziroma kjerkoli izven sodobnih mest. Danes se z dvajsetminutnim polnjenjem prepeljemo 150 kilometrov. Kdaj se jih bomo 500 s petminutnim? Gorivne celice, ki elektrone jemljejo iz najbolj pogostega atoma v vesolju, so zato še vedno odprta možnost, četudi je z vodikom dandanašnji kar nekaj dela.

Če bi avtomobilske fabrike k elektromobilnosti pristopile polnopravno, brez fig v žepih, bi že zdaj imeli EVje za 20 K evrov. Toda iniciativa politike, vzpostavljanje polnilnih mrež in naravovarstveno žuganje naredi malo učinka, če je izbira električnih avtov pičla in njihova cena umetno visoka. Države subvencionirajo nakup, denar pa mastno pokasirajo fabrike. Poleg tega so nekam umetni takisto nizki dosegi. Resda so baterije ozko grlo, vendar bi vseeno šlo dlje, če bi bila želja. Mar kdo od kupcev zahteva, da BMW i3 tehta manj kot tono dvesto? Najbrž ga ni lastnika, ki bi protestiral proti dodatnim sto ali dvesto kilam, če bi to pomenilo par sto kilometrov več. Teslin model S je z dobrima dvema tonama težji od limuzinske sedmice, pa to nikogar ne moti. Ampak platna in škarij kljub glasnosti zaenkrat nimajo v rokah drugače usmerjeni startupi, marveč stara garda. Tista, ki bi rada služila s poprodajo batnih obročkov, zavornih ploščic, jermenov in izpušnih loncev. Elektropogoni ne rabijo nič od tega, še tekočin ne. Zato rešitve v resnici ni, kot tudi ne pametnega zaključka tega razmišljanja. Počasi, ob desetletju osorej bodo morda škrati pred bati, a še nekaj česa bo elektrikarstvo s strani tovarn le sijajna kulisa. Sedanji kupci večine e-avtov se sicer vozijo tiho, svilnato in relativno poceni, toda če dobro razmislijo o ceni in dosegu, bodo v ustih zaznali grenak priokus. Od penisa.

***David Tomšič***

Tole bi bil lahko BMW i5, ki je na koledarju za 2020. Bavarcem in ostalim nemškim proizvajalcem se z elektriko ne mudi, saj se fosilneži prodajajo bolj kot kdajkoli.

ROCKET LEAGUE
MINI 'PULL-BACK' RACERS

**Pravi avtočki iz Raketne lige**

Če bi bil ti založnik in bi ti nekdo rekel, da dela futurističen fuzbal, v katerem ogromno žogo udarjaš z avtomobilskim zaletavnjem, bi vrgel denar na mizo? Najverjetneje ne. Tudi zato je firm(ic)a Psyonix Rocket League izdala sama – in doživela izreden uspeh. Špil je na voljo za PS4, PC in xbox one ter ima kup domišljijskih dlcjčkov, od deloreana do košarke. Zdaj imajo v tej igri za 20 evrov več kot 25 milijonov registriranih računov, kar je takšnega spoštovanja vredna cifra, da bodo na pomlad v trgovine prispele otipljive rocketleagovske igračke. Simpatični avtomobilčki iz špila, kot so Octane, Masamune, Hotshot in Merc, bodo tiste sorte, ki jih potegneš nazaj, da napneš vzmet, nakar zdrvijo. Kakopak bo moč dokupiti veliko žogo in gola ter prirediti fizične tekme! Dvanajstero kovinskih štirikolesničkov je sprva napovedanih zgolj za Ameriko, a ni vrag, da ne bi našli poti k nam.

**E3 v Los Angelesu prvikrat za gmajno**

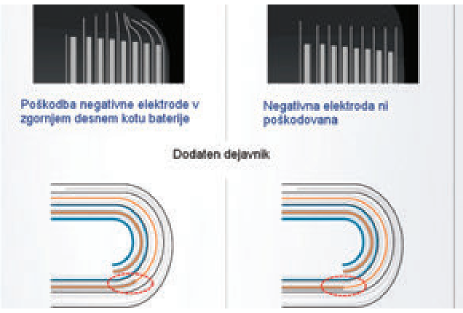
Nemški Gamescom velja za največji in najbolj obiskan dogodek igrarske panoge, toda najvažnejši je ipak angelanski E3. Čeprav so njegova zlata leta že minila, praviloma gosti največ premier oziroma napovedi novih projektov. Doslej je bila prireditev namenjena le članom industrije, kar pa se letos spreminja. Electronic Entertainment Expo bo namreč prvič odprl vrata gamerjem z ulice, kar je bržda posledica zadnječasnega slabšega zanimanja s strani založnikov. Več obiskovalcev zna pritegniti razstavljavce, poleg tega si organizator obeta zaslužek od vstopnic. Mastnega, kajti karta bo na licu mesta koštala 250 dolarjev, v zgodnji predprodaji pa 150. (Gamescom velja manj od dvajsetaka.) Če te sončna Kalifornija zanima, zacahnaj 13. do 15. junij in imej v mislih še 600+ evrov za avion.

**Mobikit za vsebine testisov testis**

Veliko parov ima težave s spočetjem in četudi je 'krivda' večkrat na ženski strani, je vseeno v tretjini primerov odgovorna moška polovica. Samci ponavadi te možnosti sploh nočejo predvideti, kamoli se iti testirat na kliniko, saj to vključuje drkanje na Omamo v posebni sobi ali draženje prostate z notranje strani od strokovno usposobljenega penetratorja. Poslej bo postopek za ugotavljanje kakovosti sperme možno opraviti kar doma s telefonom. Žal tehnologija slednjih še ni tako napredovala, da bi se dalo enostavno špricniti na kamero, marveč je treba kupiti 50-evrski set Yo od firme Medical Electronic Systems. V škatli je mikroskopski modul, ki ga natakneš na mobilnik, in komplet čašic, objektnih stekel ter pipete. Ko uporabnik spravi vsebino gonad v pripravo, na zaslonu dobi tisočkrat povečano sliko svojih spolnih celic. Program pri tem samodejno oceni njihovo gostoto in aktivnost. Težave jalovosti diagnoza seveda ne reši, jo pa določi. Največkrat se v primeru redkih oziroma kripljastih spermijev, ki se v vaginalnih prostranstvih izgubijo, ubere metoda neposrednega vnosa semenčice v jajčece.

## Samsung je razložil, kaj je kurilo note 7

Samsungov fiasko z vžigi pametnega telefona galaxy note 7 je bil gigantskih proporcev, saj tovarniške napake na napravi potrošne elektronike s tako daljnosežnimi posledicami še nismo videli. Po lanskoletnem avgustovskem prihodu na trg so morali fon že oktobra dokončno umakniti in zamenjati vseh 1,6 milijona prodanih kosov. Še dodatnih 0,9 milijona jih je ostalo v skladiščih. Približno 330 naprav je po javljanjih doživelo nevarno pregrevanje, od teh jih je nekaj ducatov potrjeno zagorelo, kar je sprožilo splošen preplah. Nevarnost za okolico je bila tolikšna, da so pri Ameriški agenciji za letalstvo note 7 spodili iz ameriškega zračnega prostora, tej prepovedi pa je sledilo veliko drugih letalskih družb. Novembra so pričeli operaterji in Samsung telefone na silo onesposabljati še pri tistih, ki jih dotlej niso vrnili. Kar pa je bežnim opazovalcem ušlo, je dejstvo, da je vmes Samsung baterijo enkrat že zamenjal – a tudi nadomestna se je vžigala!


Poškodba negativne elektrode v zgornjem desnem kotu baterije
Negativna elektroda ni poškodovana
Dodaten dejavnik

**Shema kaže ukrivljanje elektrod pri prvi izvedenki baterije iz Samsungove hčerinske tvrdke SDI. Drugo inačico so napravili pri hongkonškem ATLu.**

Doslej smo prejeli splošno razlago, da je šlo za posledice površne konstrukcije spričo nagnetenih sestavnih elementov telefona. Konec januarja pa je podjetje izdalo izčrpno poročilo, ki ga je sedemsto inženirjev pripravilo po podrobnem žokanju 200.000 aparatov in 30.000 baterij. Izsledki so sledeči: pri prvi inačici akumulatorjev je bil problem v stikanju negativnih elektrod, ki so se zaradi utesnjenosti na vogalu ohišja upognile, kar je povzročalo kratke stike. V drugi, nadomestni inačici hramb naboja so to nerodnost odpravili, a je trpela za spet novo pomanjkljivostjo. Pri obdelavi kovinske zlitine za pozitivno elektrodo je prišlo do nenamernih izboklin, ki so štrele proti negativni elektrodi. Če so se je dotaknile, je zopet prišlo do kratkega stika. Ti so v baterijah zelo nevaren pojav, ker sprostijo ogromno energije na majhnem prostoru, kar pripelje do taljenja sestavnih delov, če ne kar eksplozivnega širjenja vsebine. Litij-ionski primerki imajo dostikrat razmeroma šibko srajčko in če se ta zaradi udara predre, pride do požara, ko se razbeljeni elementi ob stiku s kisikom vžgejo. Dovolj je, da se vname ena sama celica in sproži katastrofično 'podiranje domin' skozi preostanek baterije.

V izogib novim nevšečnostim je Samsung oznanil, da uvajajo podrobnejši način testiranja baterij pred prihodom na trg. Ta vključuje vse od pregleda z rentgenskimi žarki do testiranja pri mejnih pogojih rabe. Šušlja se, da so ti dolgotrajnejši postopki razlog, da še niso najavili galaxyja S8, kar naj bi sicer pripravljali za januar. A podrobnejše preizkušanje bo gotovo pomenilo nižje stroške, kot bi jih še ena nezgoda. Ukinjanje devetsto evrov vrednega telefona naj bi Samsung udarilo kar za deset milijard dolarjev, toda posledice za znamko bodo znane šele pozneje letos.

## Oculus mora plačati pol milijarde dolarjev

Na dallaškem sodišču se je v začetku meseca končalo prvo poglavje pravne bitke med Zenimaxom in Oculusom. Prvi drugega obtožuje, da je VR-naočnike rift zasnoval na njegovi ukradeni tehnologiji. Kdor rojstva rifta ni spremljal, se verjetno začudeno praska po glavi, toda važni možje iz obeh podjetij so bili pri snovanju očal povezani bolj, kot je bilo vidno navzven. John Carmack, ki je takrat delal za Id (njegov lastnik je Zenimax), se je tudi sam ukvarjal z navidezno resničnostjo in Oculusov šefe Palmer Luckey ga je pobaral za pomoč. John je pripomogel s senzorji premikanja, nakar so za riftove prezentacije uporabljali VR-inačico Idjevega Dooma 3. Jeseni 2012 je rift na Kickstarterju uspel in leto zatem je Carmack prestopil k njim, saj “pri Zenimaxu niso bili naklonjeni VRu.” V 2014 so mu sledili še štirje Idjevci in po Facebookovem nakupu Oculusa je Zenimax vložil zahtevek po šestih milijardah dolarjev odškodnine. Razlog: Carmackov doprinos riftu je nastal v njegovem delovnem času pri Idju.

**John Carmack na E3ju 2012, ko je proto-rifte skupaj držal lepilni trak, saj je takrat vanje dodajal elemente. Na njih so poganjali Doom 3 BFG edišn.**

Pri VR-firmi trdijo, da Zenimax ne more preboleti Carmackovega odhoda in da je lakomen Zuckerbergovih cekinov. Januarska zaslišanja so bila polna obtoževanj, celo da je John z diska zbrisal obremenilne dokaze. Sodnica in porotniki so na koncu sklenili, da Oculus ni kradel Zenimaxove intelektualne lastnine. Po drugi plati pa da so vseeno kršili pogodbe o nerazkritju informacij, zaradi česar naj plačajo petsto milijonov dolarjev. Ta na videz protisloven sklep je posledica pravne akrobatike, saj je takšne kršitve laže dokazati kot krajo, ki je za stopnjo resnejši zločin. Oculus oblikujejo pritožbo, dočim naj bi pri Zenimaxu razmišljali o sprožitvi postopka za ustavitev prodaje rifta. Na posledice tega ravsanja za mlado in ranljivo VR-področje moramo tako še malo počakati.

**Da bi Zenimax dosegel prepoved prodaje rifta, bi moral dokazati, da zaradi neavtorizirane rabe kode trpi izgube, ki jih kako drugače ni moč povrniti.**

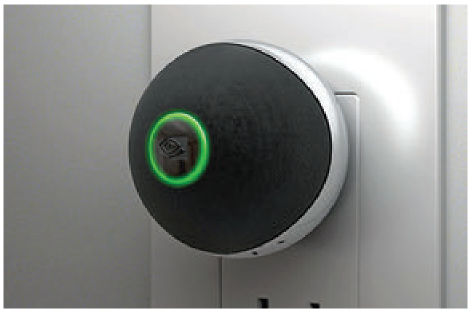
# Nvidia prenovila mikrokonzolo shield TV

Niso samo xboxi in playstationi tisti, ki sredi generacije prejmejo vitkejše posodobljene naprave, marveč so tega deležne tudi manj izpostavljene konzole. Nvidia je tako te dni izdala osveženo inačico obtelevizorne škatlice shield TV. To je androidna minikonzola za špilanje in pretakanje videa ter muzike s sodobnih nalinijskih servisov, kot sta Netflix in Hulu. Zato jo je treba ločiti od starejše ročne drkalice podobnega naziva. Shield TV so s prenovo dimenzijsko obtesali, saj je zaradi bolje razporejenih sestavnih delov tretjino manjši. A sredica ostaja podobna: čip tegra X1, ki združuje Armova jedra in grafično vezje na bazi geforceve arhitekture. Naprava je prav zato močnejša od neposredne Applove in Amazonove konkurence in brez težav pretaka 4K-video v barvnem načinu HDR pri šestdesetih sličicah na sekundo.

**Kljub priloženemu daljincu shield TV ni klasični set-top-box, saj nima TV-tunerja. Napravam te sorte pravijo over-the-top (OTT) škatle.**

Pride v dveh izvedbah: navadna s 16 giga shrambo stane 200 evrov, pro z dodatnim poltera diskom pa stotaka več. Obe imata priložen prevetren in po novem modno oglat joypad. Nekatere funkcije bodo prišle s softversko dopolnitvijo naknadno in bodo napravi dali vlogo osebnega pomočnika in gospodarja interneta stvari. Poleti na konzolico dospe Google Assistant, ki mu bo moč ukazovati prek mikrofončka v igratorju ali Nvidijine zvočniško-mikrofonaste napravice spot, ki bo čemela v električnih vtičnicah. Napovedujejo tudi sodelovanje s tehnologijo nadzora pametnih naprav v stanovanju SmartThings. Tako naj bi z minikonzolo napravam ukazovali vse mogoče, od rolanja muzike do ugašanja luči. Tonačinovno se v domove po malem vendarle vriva internet stvari.

Pri igrah se stanje ni dosti spremenilo. Dobrih androidnih naslovov, prilagojenih za teve, je nekaj, namečkoma pa ima shield še ekskluzive, ki jih drugod ni, recimo Half-Life 2, Borderlands 2 in Metal Gear Rising. Druga in pomembna opcija je pretočno igranje špilov. Najprej skozi način GameStream, ki na televizijo prenese naslove iz uporabnikovega računalnika z močnejšim geforcem. Lahko tudi po internetu, kar pomeni, da moreš teoretično na dopustu nažigati Doom, ki ga poganja tvoj PC na drugi strani sveta! Če odštejemo zamik, ki narašča z razdaljo. V drugi vrsti pa skozi servis Geforce NOW, ki je Nvidijina lastna pretočna platforma, podobna, kot sta bili OnLive in Gaikai. S tem se seznam naslovov na napravi bistveno razširi! Storitev Geforce NOW je dosegljiva tudi v Evropi in jo Nvidia stalno širi.



**Wi-fi mikrofon poševnica zvočnik 'spot' dospe poleti za petdesetaka dolarjev po kosu. Ideja je, da vštekaš po enega v vtičnico v vsakem prostoru in na ta način dobiš Google Home po čisto vsej hiši.**

# Žepni špilavni PC

Okenska računala so na voljo v marsikakšni izvedenki, a takih za špilanje najjačih špilov v roki pa še nimamo. Ameriško-japanska naveza Portable Solutions kani na tem področju storiti revolucijo z – na papirju – obetavno napravo PGS, portable gaming system. To je okoli Intelovega štirijedrnega atoma in njegove vdelane grafike zgrajena drkalica, ki je v mirujočem stanju videti kot zajetnejši mobilnik, nakar se drsno razpre in pokaže gobici ter vse potrebno knofovje. Menda železnina, ki zajema še 8 giga delovnega in 128 giga hranilnega pomnilnika, zadostuje za normalno zaganjanje večine AAA-naslovov, pri čemer so demonstrirali zadnji NFS in Arkham Knight. Zaslonska mreža je 1920 x 1080, toda tudi igranje v nižji ločljivosti naj ne bi kvarilo užitka. To pa je le del funkcionalnosti. Vključeno je namreč še eno čipovje za zaganjanje Androida, kajti zadeva je obenem telefon. Atom je sicer sposoben rokovati z obema sistemoma, vendar ne sočasno. Tako pa sta obe okolji ves čas aktivni in je moč sprejeti klic tudi med d(i)rkanjem. V ta namen ima PGS še en, manjši displej, ki rabi bodisi androidnim opravilom bodisi virtualni tipkovnici za Windows.

**PGS spominja na 3DS, toda v resnici je to soliden PC in soliden telefon v enem za vsega 300 evrov. Naprava je ohlapno napovedana za poletje.**

Taka rešitev se čuje nadmočno, zlasti ob prebiranju njihovega bloga, kako so dodelali vsak element, od drsnega patenta za zaslon in pritiskal prek ustreznega hlajenja do zajetne baterije kapacitete 6800 mAh. Baje bo privzeto nasnet servis Playstation Now za pretočno igranje playstationovih špilov in emulatorji starejših drkamožev. PGS bo moč priključiti na zunanji zaslon in špilati direktorsko. Tudi (prednaročniška) cena 319 dolarjev plus 10 za poštnino v Slovenijo je za kombinacijo PCja in mobilnika malo. A ravno zavolj te privlačnosti obstaja dvom, kaj se bo iz tega izcimilo. Čeprav projekt napreduje, sta naokoli že dve leti, vmes so bili na Kickstarterju, od koder so se nato umaknili ... Videli smo že mnogo visokega letanja in nizkih padcev, da bi zaprmej verjeli na besedo. Upamo pa, kajti Overwatch iz pedertošla bi bil posrečen.

Blu-ray Disc
Pioneer

### Prihaja 4K-BD računalniški pogon

Pred petnajstimi leti ni bilo Jokerja brez testa ali drugega pisanja o optičnih pogonih. Iz CD-romov, DVD-jev, pekačev, tehnologij in nato blu-rayev smo malodane doktorirali! Dandanes štacune iz peska in opeke še vedno prodajajo vsebine na polikarbonatnih ploščkih, toda distribucija je zvečine prešla na digitalno raven. Zato priprave za njih branje izginjajo ali se neuporabljane prašijo. Celo za najnovejši medij 4K-bluray ni pravega zanimanja, dasi je na trgu par predvajalnikov in jih med drugim suče xbox one S. Toda Pioneer meni, da si ljudje želijo predvajanja videa v najvišji možni kakovosti tudi na PCju, zato bo spomladi splovil notranji modrožarkovni pogon BDR-S11J, ki čita 100-gigabajtne UHD-blu-raye. Poleg 4K-zaslona in povezave HDMI 2.0 mora PC imeti še 6 giga pomnilnika, novejši Intelov procesor in Windows 10. Za okoli 300 evrov bo enota ploščke vseh treh rodov seveda takisto zapisovala. Če kdo to še nuca.

### Roccat z novo linijo optičnih miši

Tvrdka periferije Roccat je napravila lasten infrardeč senzor za računalniške glodalce, owl-eye 3361. Gre za modifikacijo Pixartovega PMW 3360, ki velja za eno najboljših tipal. Spaja namreč visoko ločljivost klasičnih laserskih senzorjev z vestnim prenosom gibanja v razmerju ena proti ena, kar gre bolje infrardečim oziroma optičnim. Uč so spakirali v tri mišake. EMP in pure 2017 sta sovji inačici kona, dočim je leadr na tyonu zasnovana brezžična miš navišjega ranga. Zanjo jamčijo popoln manko zamika ali kapric z baterijo, saj ima kot slični sodobni modeli možnost hkratne rabe kabla za polnjenje in igranje. EMP je ravno dospel na police, drugi dve pa prideta na pomlad.

ROCCAT
LEADR

### Zaresen Iron Manov oklep

Firma Toys Asia izdeluje Marvelove like v naravni velikosti. Doslej so napravili le statične kipe za promocijske namene oziroma če si je kakšen navdušenec v svojem piflarskem brlogu zaželel trimetrskega Hulka. Zdaj pa so se Kitajci lotili motorizirane Iron Manove oprave, različice 43, torej tiste, v kateri se je Tony Stark tepel z Ultronom. Replika vsebuje kar 46 elektromotorjev in 567 premičnih delov ter svetilne diode na očeh in oprsju. Ko lastnik pritisne na daljinca, traja skoraj pol minute, da se oklep po koščkih odpre, pri čemer oddaja enake zvoke kot filmski. Na žalost naivnežev pa se tu njegova opravilnost konča. Zadeva, ki v višino meri več kot dva metra in tehta osemdeset kilogramov, ni resnična obleka, v kateri bi človek tekal naokoli, gledal skozi stene, klatil vrane in celo letel. Res ne, žal. Gre pač za velikansko in hotno akcijsko figuro, ki žmiga, brni in se impresivno transformira. Izdelati jih kanijo le petdeset in sicer za ceno – ni napaka – 388.000 juanov oziroma 53.000 evrov. Za ta denar bi v kompletu pričakovali še Pepper Potts.

AVENGERS
AGE OF ULTRON
IRON MAN
MARK XLIII

# CES IN AVTO-AVTOMOBILI

Pred meseci smo že omenili Mercedesovo študijo dostavnega kombija Vision Van, ki je celoten logistični center na kolesih. Tu ne gre le za samo vozilo, marveč za avtomatiziran ekosistem. V skladišču robotski viličar naloži palete s paketi, tovorni prostor je docela samodejen, zato je prava pošiljka instantno pri roki, za nameček pa ob privozu v manjši kraj do vrat robo raznosijo droni. Bo to ob desetletju osorej dejansko obstajalo?

Poldrugi mesec po lučkastem sejmu uporabniške elektronike **LordFebo** strne vtise iz najbolj zanimive hale, tiste z avtomobili. Zaradi njihovega obilja je marsikdo dogodek preimenoval v car electronic show.

Lasvegaški šov že več let polnopravno gosti avtomobile, ki so čedalje bolj vpleteni v naš digitalni vsakdan. Njihova električnost sploh ni več v ospredju, saj je na prizorišču samoumevna. Ker razstava daljnogleda v prihodnost, je prav tako privzeta avtonomija. A kljub temu še ni prišlo do demonstracije popolne robotske vožnje po odprtih poteh, torej take brez živega voznika. Vsi proizvajalci prevažajo novinarje po puščavskih cestah v samodejnem načinu, toda vselej je človek za volanom, nekaj zavoljo še nedodelane tehnologije, največ pa spričo zakonov. Opaznega topodročnega premika od lani, celo od prelani zato ni bilo. Samoparkiranje, sledenje črtam, inteligentno prehitevanje, ustavljanje pred neobičajnimi ovirami, kot je visoka tovorna prikolica – napredek gotovo je, ni pa jasno zaznaven. Sem res firbec, kdaj bomo videli prvi robomobil, ki bo po Stripu prazen slalomiral med prometom, naredil tri krofe in se nato pošrek bočno parkiral. To bi bilo sporočilo za javnost, da je avtonomnost naposled tu. Tako pa pojem ostaja neotipljivo v zraku, dočim je slišati različne napovedi, od 'prihodnje leto' do naslednjega desetletja.

Največjo avtomobilistično premiero, e-avto FF 91 frišne firme Faraday, smo popisali prejšnjič. To je tisto družinsko vozilo s 1000 konji, pri katerem so največ poudarjali manj kot trisekundni pospešek do sto. A vmes so prišle nespodbudne informacije, ki projekt postavljajo pod vprašaj. Podjetje zapufano, zapustila ga je večina ključnih zaposlenih in prednaročil je bilo celih šestdeset! (Tesla je za model 3 v par dneh dobila dvesto tisoč denarnih rezervacij.)

Res pa je avtonomija zelo raztegljiva označba, zato pri bahanjih direktorjev nikoli ne veš, ali cikajo zgolj na izdatno avtocestno pomoč ali na popoln prevzem nadzora. Slednje stroka imenuje level 5 in pomeni, da voznik v resnici ne obstaja, le potnik, ki bere, spi ali sprejema / izvaja felacijo. Elon Musk denimo trdi, da so nove tesle s sistemom osmih kamer že hardversko sposobne takega režima. Nemci po drugi strani pravijo, da brez lidarja in lastnih HD-zemljevidov to kratkomalo ni mogoče. Še ena vizija prihaja z Japonske, kjer Toyota zagovarja komunistično zbiranje podatkov, torej da bo sleherni udeleženec v prometu aktivno prispeval informacije. Večinoma so fabrike pri napovedih previdne, saj ne gre le za hardver, marveč še najmanj za birokratske predpise in zavarovalnice. Le BMW se v navezi z Intelom in izraelskim izdelovalcem senzorjem Mobileyem baha z letnico 2021. Vnovič brez detajlov. Kaj pomaga robot na kolesih, če deluje le na minkenski obvoznici? Pri tem je njihov direktor naduto oznanil, da bo konkurenca “failala”, medtem ko bodo oni “uspeli in zmagali na tekmi”. To je precej slaboumna izjava, kajti avtonomna mobilnost je skupni projekt človeštva, v katerem nihče ne more biti zmagovalec. Je hotel povedati, da bo vožnja v kateremkoli drugem avtu smrtonosna?

THE NEXT
00 YEARS

BMW svoje upravljanje z gestami oziroma ročnim kriljenjem po zraku, ki smo ga preizkusili in popisali v prestižni sedmici, seli v nižje modele, začenši z letošnjo petico. Prav tako se bogati njihova storitvena platforma Connected, ki bo poslej omogočala celo kupovanje na Amazonu. Mar kar med vožnjo?

WELCO
TO Fabulous
LAS VEGAS
NEVADA

Bavarska motorna delavnica je pokazala avtonomno limuzino, kakršnih floto bodo letos testno spustili na nemške, ameriške in izraelske ceste. BMW verjame v komercialni model samodejneža leta 2021. Projektu pravijo i next, njegova zamišljena podoba, ki je na CESu niso pokazali, pa je na sliki zgoraj. Da se bo volan po potrebi zložil in da bo vetrobran en velik HUD, verjamemo. V morfajočo karoserijo pak ne.

Hyundai trdi, da je njihov električni ioniq najcenejši avtonomen prototip, in tak bo ob neznanem času tudi končni izdelek. Avto je opremljen s kamerami, radarji in tremi poceni lidarji. Za razliko od Googlovega in Uberjevega pristopa, kjer po okolici tipa vrteči se laserski top na strehi, so Korejci te senzorje vdeli kar v odbijače. Z robomobilom so se priključili številnim drugim fabrikam, ki v Nevadi preizkušajo avtonomijo, na kar kaže posebna rdeča registrska tablica.

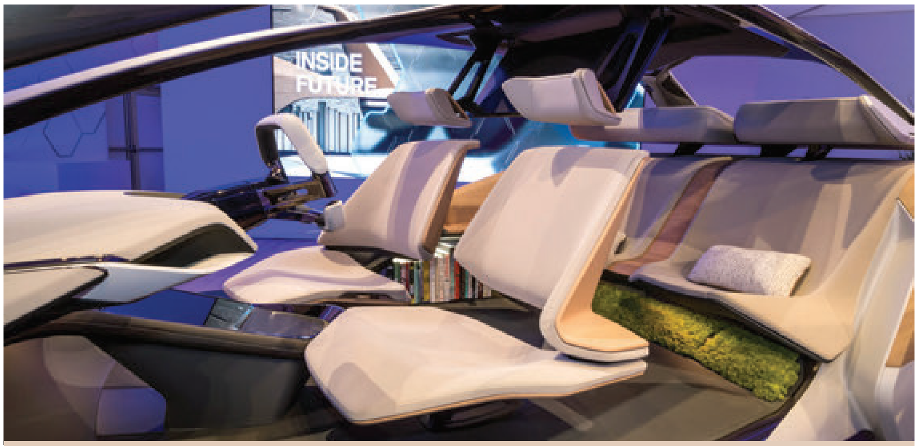
Velik igralec na področju avtonomne vožnje je postala Nvidia, ki je že lani predstavila svoj tonamenski superračunalnik drive PX2. Ta umetnointeligentna enota, ki se globoko uči, v realnem času obdela informacije iz dvanajstih kamer, radarjev in lidarja. Nvidijino čipovje je že v mnogo današnjih in prototipnih avtih, od golfa do robotske lige roborace, vendar nihče tega ne izpostavlja, zato se je podjetje za samopromocijo povezalo z Audijem. Take testne Q7 bo odslej videti na treh kontinentih.

# NOVA POTNIŠKA DOŽIVETJA

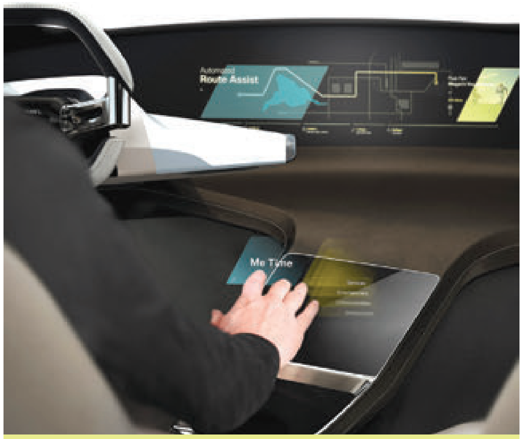
Ker je navidezna avtonomija pri javnem važenju postala normala, se proizvajalci zdaj bavijo z naslednjo plastjo: skrbjo za potnike. To v prvi vrsti pomeni, kaj bomo počeli medtem, ko nas bo voziček sam od sebe prevažal naokrog. Vsi namreč poudarjajo, kako se nam bo z mobilnostjo naslednjega rodu zvišala kakovost življenja, imeli bomo več časa, stres bo izpuhtel in mavrice se bodo pele čez nebesni svod. Zato so bili predstavljeni mnogi koncepti notranjosti, ki z vrtljivimi, školjkastimi sedeži bolj kot na današnjo podobo spominjajo na futuristično dnevno sobo. K temu seveda pašejo raznorazni storitveni in osebni servisi. Avto recimo prek kamere prepozna lastnika in sopotnike ter jim samodejno prilagodi sedala. Doma ali na telefonu poslušana muzika oziroma gledan TV-program se brezšivno nadaljuje na poti. Vmesnik je povezan z Amazonovo Alexo, Microsoftovo Cortano in drugimi pomočniki, ki motrijo urnik in sami od sebe vodijo na sestanke, razumejo telefonske pogovore ter sporočila, iz katerih nato svetujejo in predvidevajo, se stalno učijo in so sploh celi pametni. Tak ekosistem kajpakda deluje na zbiranju in hrambi informacij ter življenjskih vzorcev. Početje, ki ga najbolj pripisujemo Googlu, bo torej v naslednji eri tudi v domeni avtomobilarjev.

Največ tosmerne pozornosti je požela BMWjeva študija Inside Future. To je bila maketa avta kot iz ZF-filma, s poudarkom na notranjosti, kjer je vsak sedež najboljši sedež. Potniška mesta so docela samostojna in prilagodljiva, pri čemer so v vzglavnikih osebni zvočniki, tako da vsakdo posluša lastno muziko, ki ne moti soseda. Masaža ledij in fleshlight sta menda vgrajena serijsko. Tako uživanje so označili s krilatico me.time, obstaja pa še socialnejši we.time, ki bo sedla zasukal in omogočal družabne igre. Večkrat je bilo omenjeno počutje 'kot doma', kamor prištevajo polico s knjigami in zaplato trave! Oboje sicer izpade hecno, vendar malce otopli sicer zelo sterilno vzdušje. Idej so ob tem nanizali še nemalo, na primer okna z vgrajenimi displeji, ki označijo in opišejo stavbo, ki jo potnik pokaže z roko. No, delovala je samo ena reč, a prav ta je najbolj navdušujoča: holoactive touch. Gre za prikazovalni sistem stekel in zrcal, ki dajejo občutek, da ikonice dejansko lebdijo v prostoru. Po njih se pritiska dobesedno po zraku, zaznavajo kamerice, pri čemer jih uporabnik – pazi to – v resnici začuti oziroma dobi čutni povratni odziv. Kako to? Zvočnik odda ultrazvočni val, ki zrak vznemiri do te mere, da prst to zazna.

Fiat Chryslerjev enoprostorski prototip Portal z neobičajnimi svetilnimi telesi po vseh stranicah je še en ZF-primer avta. Vrata se odpirajo vsakasebi kot v dvigalu, sedeži so docela modularni, voz sodeluje s pametnim domom in prepozna potnike ter se samodejno poveže z njihovimi mobilniki. Vsakdo ima lasten glasbeni mehurček in notranje kamere za zabavo fotkajo dogajanje. Pravijo, da so koncept razvili milenijci za milenijce, zato so servisi enako pomembni kot vožnja.



Ko nas bodo avtomobili vozili sami od sebe, bo treba potnike karseda crkljati. Zato BMWjeva maketa bodoče notranjosti vključuje močno kratkočasno podporo: ločena muzika za vsakega, displeji za filme, ki se zaradi konektanosti avta seveda streamajo, in celo knjižna polica. Prednji sedali se lahko zavrtita naokoli, da družba vrže partijo taroka. (Dasi je bolj verjetno, da bo vsak bolščal v lasten zaslonček.)



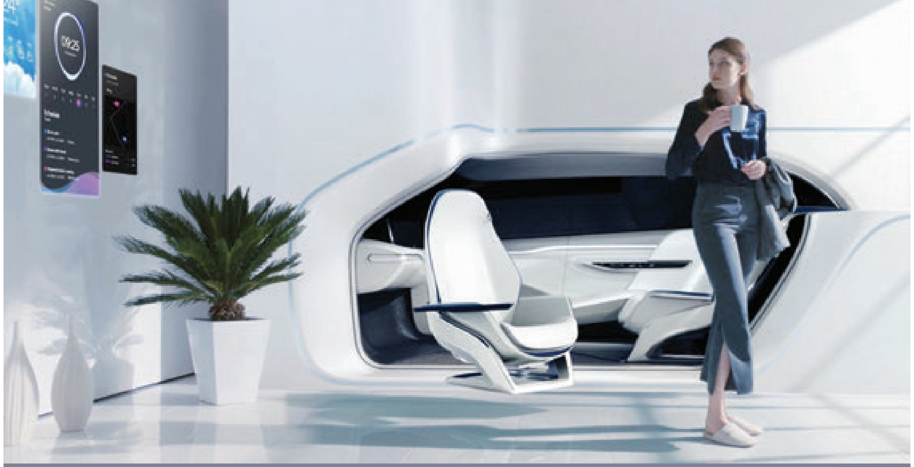
BMWjev holoactive touch je edinstvena neverjetnost. Displej uporablja dim in zrcala, no, le zrcala, da ustvari iluzijo lebdečih komand. A to ni vse. Po njih, torej po zraku, se pritiska s prsti, kar motrijo kamere, nazaj pa pride občutek dotika, ki ga ustvari usmerjen zračni val.

Še ena taka študija je Hyundaijev Mobility Vision. V njej avto postane dobesedni del pametnega doma, saj se obe okolji povežeta neposredno, fizično, ne zgolj podatkovno. Z drugimi besedami: avto se parkira ob hišo, duri se odprejo in njegova notranjost se prelevi v kabinetek. To ne pomeni le prostorske souporabe, marveč sedež iz avtomobila brezšivno zdrsne v dnevno sobo, informacijski sistem postane eno in celo energija se pretaka v obe smeri. To je seveda bolj vizija oziroma dizajnerska skulptura kot resna napoved, vendar želi z njo največji korejski avtomobilar opozoriti nase. Tudi oni namreč raziskujejo avtonomnost in avtomobilsko pamet, za kar so se povezali s Ciscom. Pravijo, da na trg ne bodo dali najboljšega avtomatneža, temveč prvega široko dosegljivega. To so potrdili s predelanim modelom ioniq, ki so ga opremili s poceni lidarji. Ravno tako izpostavljajo skrb za potnike, saj že raziskujejo nadzor vitalnosti prek obraznih kamer, srčnih senzorjev v volanu, motrenja oči ... In da bi bila mobilnost najbolj, hja, mobilna, so predstavili še zložljiv električen skuter za 'zadnji kilometer'.

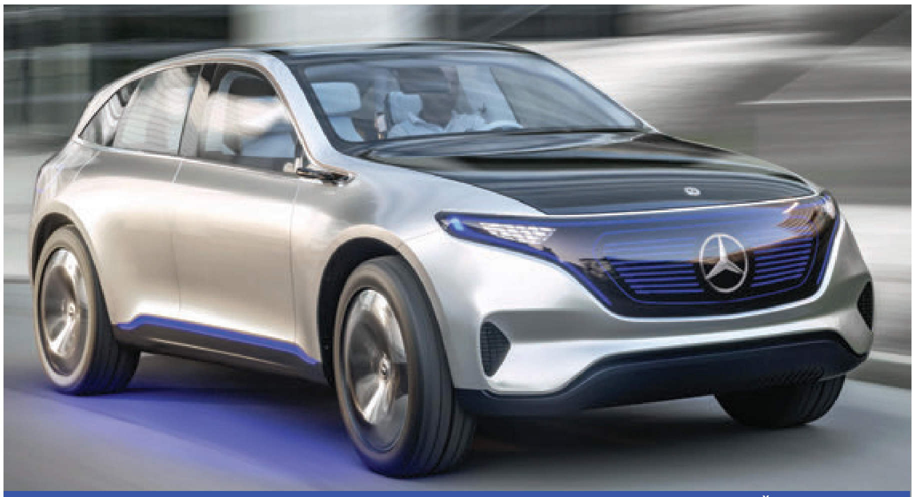
## TROKRAKA ZVEZDA EQ

Mercedesova mantra za futuro je CASE – connected, autonomous, shared in electric. Pod prvo črko sodi samoumevna povezanost, s čimer so omogočeni mnogoteri servisi, od odklepanja z uro in upravljanja z mobilnikom do naročanja šopkov ljubicam kar izza volana. Tostran Alp servis ni na voljo in menda ne bo niti letos. Ni namreč vse odvisno od njih, marveč tudi od infrastrukture. Kako naj avto sam od sebe išče razpoložljiva parkirna mesta, če garaža nima nikakršne komunikacije? Glede avtonomnosti so Stuttgartčani pokazali prihajajočo limuzino S, ki bo še bolj samodejno obračala volan kot lanski E. Zanimivo, da v ZDA njihovi avtomobili kasneje težijo, če odmakneš roke z volana, kot v Evropi. Razlog je brčas v pariranju Tesli, katere avtomobili so glede tega mnogo bolj prizanesljivi. S postavko shared cikajo na avtomobilski komunizem, ki smo ga opisali v prejšnji številki. Deimler je navsezadnje operater največje mreže souporabnih vozil na svetu, Car2Go. Electric razlage ne potrebuje, je pa nenavadno, da trikraka zvezda kljub čuda razredom sploh nima električne linije. To več let po BMWjevi družinici 'i' šele naznanjajo s konceptom EQ.

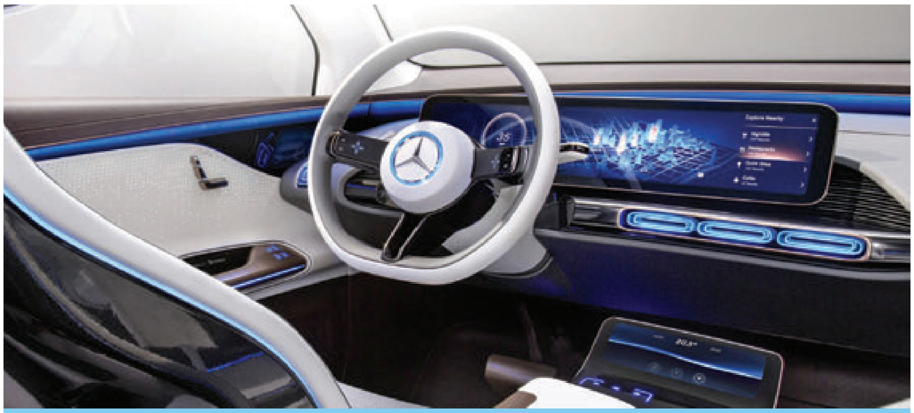
Na novi platformi EQ, katere ime pomeni električna inteligenca, bo do 2025 nastalo deset modelov, od mestnih do luksuznih. Med ostalim Vision Van, futuristični dostavnik z droni. Kot prvega so predstavili skoraj dokončno različico urbanega terenca s sicer pretirano klasično obliko 'bencinskega avta', toda nedvoumnim elektrovidezom.



Takole se avto po Hyundaijevo spoji z domom. Eden drugemu nudita elektriko, vsebine so na voljo na vseh zaslonih, voznik oziroma potnik pa brezšivno postane stanovalec ali obratno. V demonstraciji se človek seli med obema prostoroma kar na lebdečem stolu. Na drugem koncu mesta pa potnika od avta do končnega cilja pripelje miniskuter. Mar ne bi bilo bolje, da bi vizija mobilnosti vključevala tudi noge?



Po govoricah naj bi tole športno-uporabno vozilo (SUV) na ceste zapeljalo leta 2019. Čudno, da ohranja klasično obliko avta. Elektromotorji so nameščeni na oseh, menjalnika in hladilnika ni, zato tako velik nos ne bi bil potreben. Mogoče ljudje v glavi še nismo pripravljeni na premik in bi čudno gledali drugačno silhueto. Edino to, da motor ne potrebuje prepišnega hlajenja, so izkoristili in režasto masko nadomestili z vrstami svetlobnih elementov. Kakšna bo njihova uporaba, še ni znano.



Notranjost EQ zaznamujejo dolg displej, zvočniki v vzglavnikih, belo usnje in odsotnost stikal. Vse naj bi bilo dosegljivo na dotik. Čeprav gumbovje zavda videzu, se po izkušnjah stremenje k zaslonskemu nadzoru v avtu (in še mnogokje, tudi na štedilniku) ne izkaže za posrečeno. Finomehanično ciljanje ikonic in sprehajanje po menijih za nastavitev klime sta precej manj priročna od starošolskega dugmeta!

Modre ledice so namreč okrog in okrog, ogledala nadomeščajo kamere in kljuke ter brisalci so nevidno skriti. Namembnosti sijočih teles na prednji maski niso razložili, čeprav bi se zdelo zabavno, če bi znala kaj več kot le celostno svetiti. V avantgardni kabini prednjači dolg OLED-zaslon, še več modrih sijalk in povsem nov, prečiščen videz skorajda brez analognih kontrol. Avto bo imel prilagodljiv štirikolesni pogon z elektromotorjem na vsaki premi, s skupno močjo 300 ali celo več kilovatov moči ter pospeškom pod pet sekund. Doseg bo realnih 500 kilometrov in baterije se bodo v petih minutah napolnile za stotko. Kdaj, pa niso povedali, a vsekakor ne v tako bližnji prihodnosti. BMW je za i3 potreboval tri leta, za i8 pa kar pet, da se je iz koncepta premaknil v serijsko proizvodnjo. Mercedes že vnaprej pove, da vozilo ob prihodu ne bo avtonomno, zgolj asistenčno. Kakšnih nadmočnih fičrov, kakršne so predstavili predlani s konceptom F 015, pa niso omenili. Recimo projiciranja 'prehoda za pešce' na cesto ali zaslonov v steklu.

LEGION
PREMIERA
9. FEBRUARJA OB 22:00
FOX
MARVEL
www.foxtv.si

LEGION © 2016 FX Networks LLC. All rights reserved.

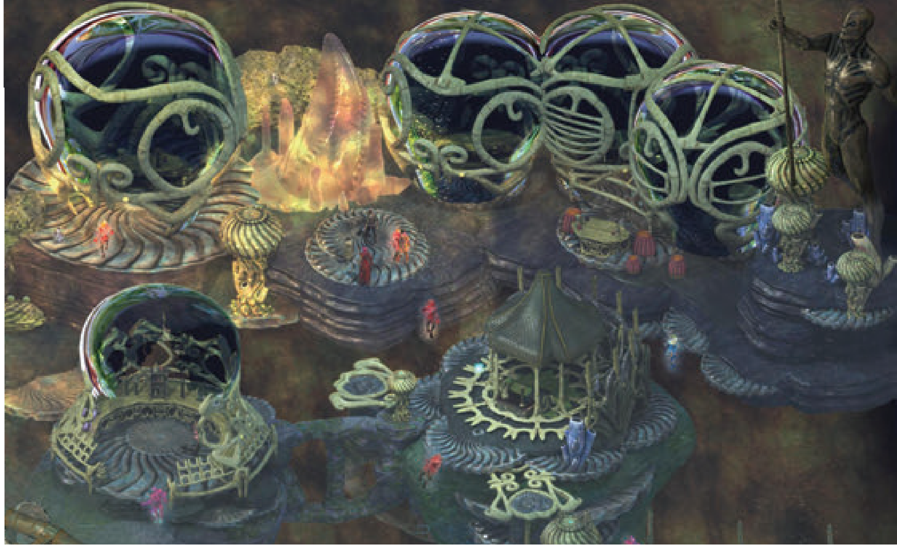
# TORMENT: TIDES OF NUMENERA

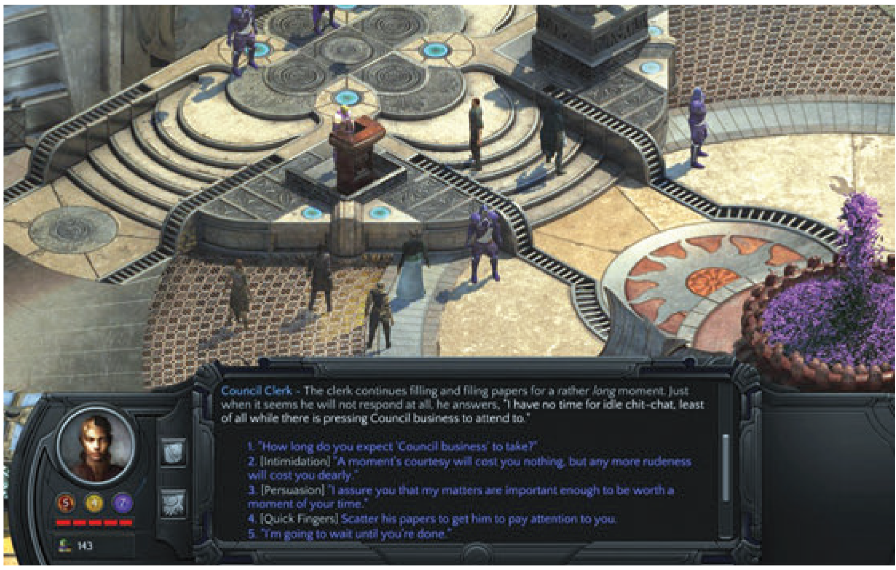
Obstaja igra, katere čislanje ter intimno poznavanje ti da status elitnega ljubitelja domišljijskih vlog z brezhibnim okusom. To je 'kultna klasika' Planescape: Torment s preloma tisočletja, ki je sicer tekla v enakem izometričnem pogonu kot sloviti Baldur's Gate, a se je doživljala drugače. Veliko manj je bilo boja in dosti več vandranja, dialogov ter branja orjaških količin besedila. Po čvekavi plati Tormenta še ni nadkrililo dosti iger, če sploh kakšna. Samosvoja je bila takisto okolica, saj smo se iz srednjeveške pravljičnosti z zmaji in ognjenimi kroglami preselili v edinstveno zbirko tematsko in časovno različnih planjav. Te dimenzije so se sekale v odprtem mestu Sigil, prestolnici teleportirnih vrat. Prevladovala je sivina, arhitektura je bila skrivnostna in prebivalci prizadeti na vse načine, od zombijev in okostnjakov do nemrtvih, skoraj mrtvih in čisto malo mrtvih. Ravno med take čudake je spadal junak Brezimni (Nameless One). Šlo je za nesmrtnika, ki je živel nebroj življenj, a se jih ni mogel spomniti. Priklicati jih in odkriti, čemu ne more umreti, je postala dolgotrajna, zapletena naloga, na kateri so ga spremljali še bolj bizarni kameradi, med drugim lebdeča nekrofilska lobanja Morte. Skratka, morbidna, groteskna in odrasla igra, ki je v starinski, na GoGu kupljivi obliki dandanes ni noben problem igrati.

A klicev po modernizaciji tega zanimivega izdelka je bilo mnogo, in to takih, ki niso terjali HD-prebarvanke, marveč nadaljevanje za novo dobo. Želje so se upajočim izpolnile pred štirimi leti, ko je na Kickstarterju steklo žicanje za proračun dušnega naslednika Torment: Tides of Numenera. Štirje milijoni zbranih evrov so jasno pokazali, kakšen ugled še zmerom uživa prvenec, kot izdelovalci pa so iz zaodrja mahali InXile Entertainment s predsedujočim Brianom Fargom, enim od ustanoviteljev starega Interplaya. Iz nabirke sta kar brizgala navdušenje in dobra volja pri postavljanju igre v nenavadni svet namiznice Numenera, ki je v taistem letu preoblikoval in nadgradil izvirno vizijo. Dogajanje v njej je postavljeno na Zemljo, nič manj kot milijardo let v prihodnost. Ta obstaja v nekakšnem alternativnem srednjem veku, kjer imajo kamniti zidovi na vrhu plazemske ograje in je enako mogoče zaiti v vsemirsko križarko z živčno umetno pametjo kot kaverno, polno lovk. Vsepovsod ležijo kosci tehnologije propadlih civilizacij, ki izbrancem omogočajo 'božje' moči. Božje zato, ker po Arthurju C. Clarku vsakršna dovolj visoka tehnologija daje vtis čarovnije.

Na tem 'Devetem svetu' se bomo znašli v vlogi Zadnjega pregnanca, človeške klonske lupine, ki jo je svojčas naseljevalo višje bitje, nakar jo je zavrglo in je ostala brez spomina. Spočetka bomo izbrali le spol in poklic (warrior, wizard, rogue), ostalo bomo dodajali in spreminjali sproti. V klasični izometrični perspektivi nas čaka iskanje svojega pomnjenja in ostalih lupin, ki jih je odvrgla omenjena entiteta. To bo priporočljivo početi v družbi kameradov, samih telesno-umskih iznakažencev v našem slogu, na primer tetoviranca, ki bo jemal s sebe tatuje in jih metal nasprotnikom v ksihte. Odločitve bodo imele kakor v prvencu konkretne posledice, svet pa bo vnovič odprt in se bo dinamično odzival na naša dejanja. Vprašanje, če v takšni meri kot v pred kratkim izdanem Tyrannyju, kjer so na ta rovaš kataklizmično izginjala celotna mesta, a obetavna je napoved vseeno. Marsikdaj se bo dalo napredovati brez boja, saj bodo šteli predvsem zgodba, mitologija in svet. Ta bo neznansko razgiban in izdatno neklišejski. Namesto gradov, votlin in močvirij bomo obiskali devetero kraljevin, hecno divjino, medzvezdno ploščad in brlog meddimenzijskega polžjega spaka, čigar izrastki definitivno ne bodo bele miši. Orke, duhove in viteze pa bodo nadomestile nedoumljive kreature s tujih zvezd in smrtonosni oblaki nanobotov. Pri ogibanju spopadov s takimi nasprotniki bo štelo spretno izbiranje vrstic v dialogih, ki jih kani biti ničkoliko. Tides bo čitalska igra deluks, saj so InXile spisali vsaj milijon besed teksta, več kot za dvoje Gospodarjev prstanov. Katerih bomo deležni, bo v mnogočem določal sistem odzivov na dejanja in situacije. Poti bo pet, vsaka bo svoje barve in bo med drugim določala, kako se bodo do nas obnašali ljudje, kakšni bodo dogodki in kako bodo zgrajeni kvesti. Seveda pa bo moč pacifizem zavreči in se v bitke vreči. Izkušnje bomo vlagali v krovne lastnosti, izbirali aktivne in pasivne veščine, poveljevali ostalim članom druščine ter si nadevali raznorazno opremo in orožja. Veliko vlogo v inventarju bodo igrali cypherji, močni artefakti, ki bodo sprožali učinke v slogu širne eksplozije ali zdravljenja druščine.

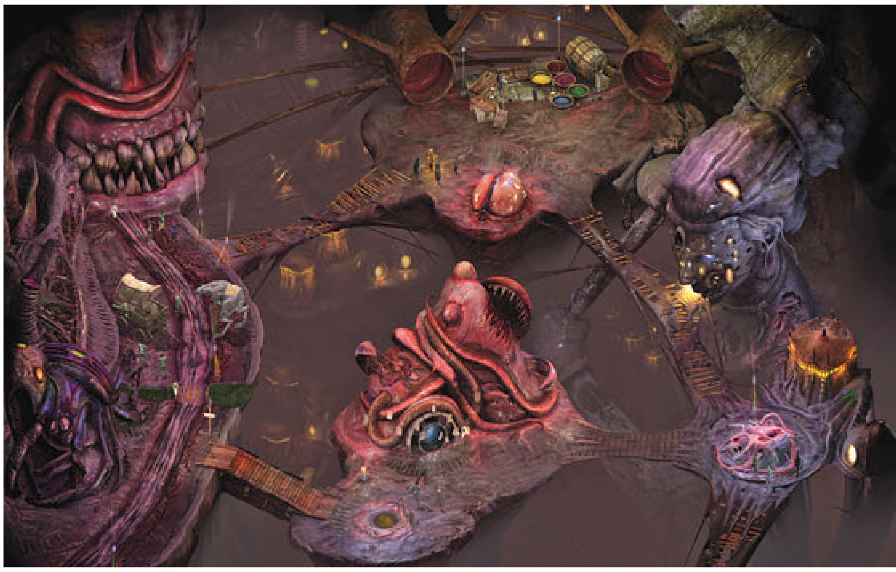
Tides of Numenera obljublja, da bo nekaj posebnega – visoka frpjka s klasično zasnovo, toda izvirno vsebino, ki se ne podreja stilističnim in vsebinskim smernicam. Prav ta zapisanost izvirnosti je bila tista, ki je prepričala male in velike vlagatelje. Namesto da bi reševali svet pred megalomanskim zlobnjakom, bomo lovili spomine, katerih lastniki nikdar nismo zares bili. In namesto da bi jezdili po livadah ter žokali predimenzionirane kuščarje v goltance, se bomo po smrti reševali iz blodnjaka lastnih misli, pomagali bomo robotki pri porodu in nato male botke uporabili kot bombe ter odpotovali na kristalni planet, ki je bil nekoč superračunalnik, a se je od osamljenosti ubil. Žal ni imel ne lobanje ne dvigala, s katerima bi se lahko inteligentno menil. (sn) **Techland za PC, PS4 in XBO, 28. februarja**

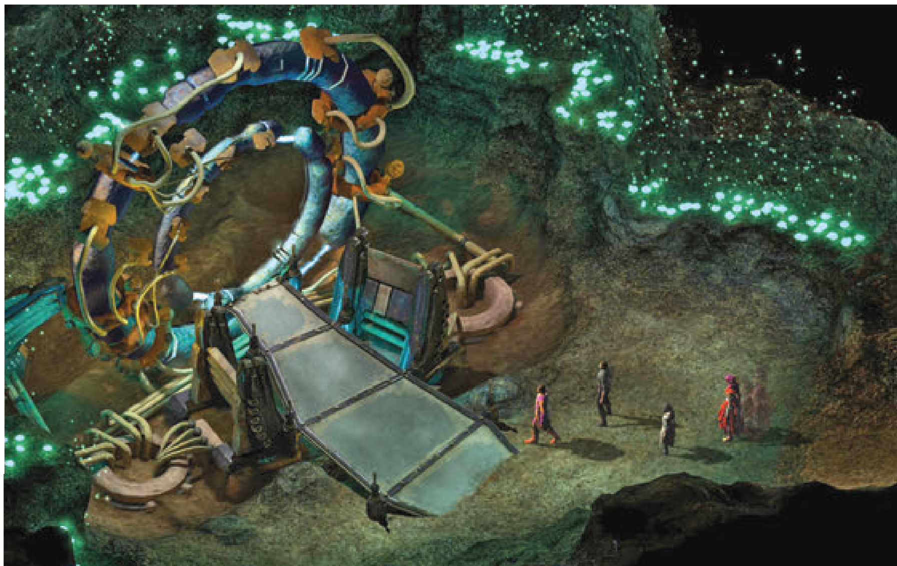




Council Clerk - The clerk continues filling and filing papers for a rather long moment. Just when it seems he will not respond at all, he answers, "I have no time for idle chit-chat, least of all while there is pressing Council business to attend to."

1. "How long do you expect 'Council business' to take?"
2. [Intimidation] "A moment's courtesy will cost you nothing, but any more rudeness will cost you dearly."
3. [Persuasion] "I assure you that my matters are important enough to be worth a moment of your time."
4. [Quick Fingers] Scatter his papers to get him to pay attention to you.
5. "I'm going to wait until you're done."



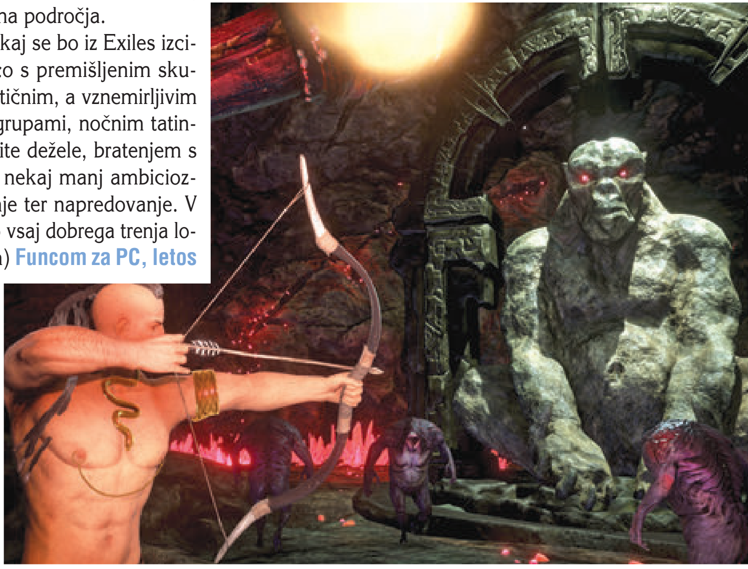


# CONAN: EXILES

Več kot osemdeset let je minilo, odkar je pisatelj Robert E. Howard v besedah ustvaril legendarnega Simerijca, barbara Konana. "Črnolasega in mrkega, z mečem v roki, tatu, plenilca, sekača, ki je znal biti neskončno potrt in do konca radosten ter je s sandali na nogah zavzel draguljne prestole." Sledili so stripi in znameniti filmi z Ahnoldom, pa tudi konanskih igric smo videli kar nekaj. Letos bomo še eno, in sicer Funcomov preživetveni mmo Exiles, ki je koncem januarja prišel v Steamov zgodnji dostop in si takoj pridobil na desettisoče igralcev. Pa četudi v njem ne bomo postali osrednji lik, ki je mojstroval tako plenjenje zakladov kot krvavo bojevanje.

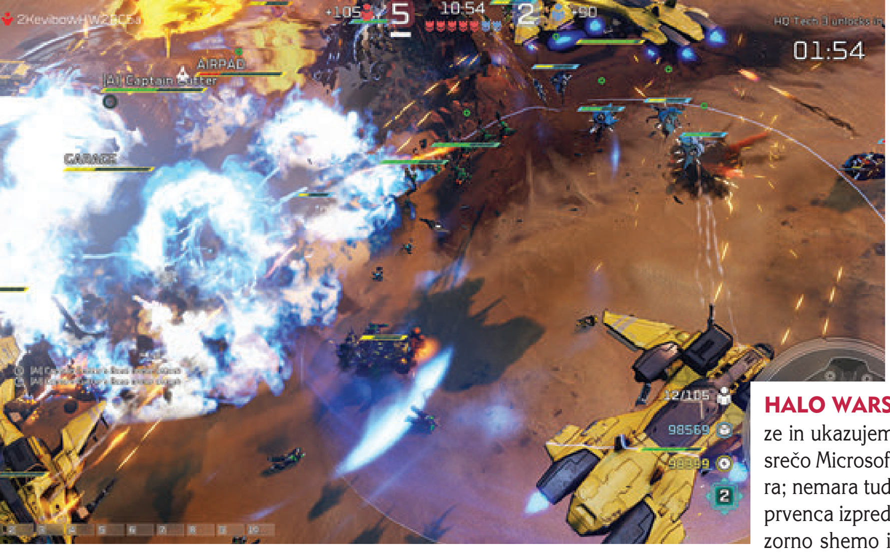
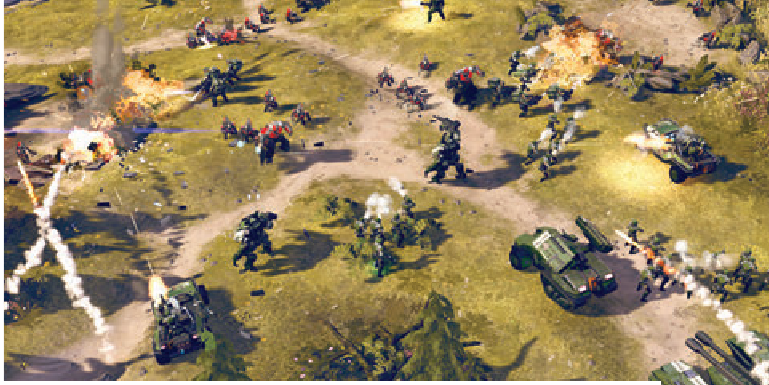
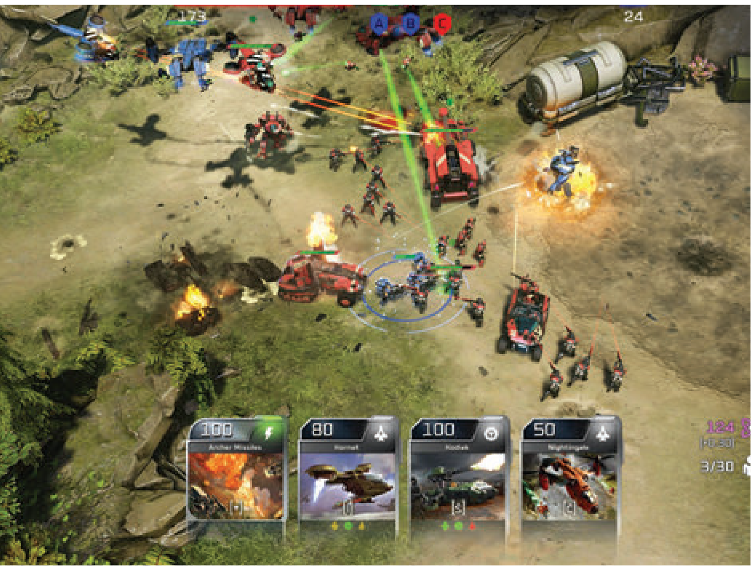
Namesto tega bomo v prvo- ali tretjeosebnem pogledu nastopili kot eden od tisočerih izgnancev v puščavsko-stepski divjini, klicani Exiled Lands. Kot kriminalca nas bodo križali in pustili, da nas požro krokarji, ali posredovala bo usoda in svobodni bodemo odlomastili med peščine. Naša osnovna naloga bo preživetje, kar pomeni zlasti nabiranje surovin. Pobirali bomo kamenje, vejice in žuželke, sekali drevje, kopali rudo in podobno. Iz nabranega bomo udejanjili naprednejše predmete, potrebne za raziskovanje in nadvladovanje okolice: meč, ščit, baklo, lopato. Kakopak bomo kmalu naleteli na zveri, kot so nosorogi in krokodili, ter na krvoločne ljudi, tako računalniško vodene kot žive. Ker je pogovarjanje v špilih stvar devetdesetih, jih bomo predvsem garbali in jim pobirali zlate zobe ter nakurčnike. Bojevanje je zazdaj še zelo v povojih, saj je treba le besno udrihati po levem gumbu in ni fines pri opletanju z gorjačami, macolami in rezili. Ampak early access je namenjen ravno napredku. Dotičnega bo deležen tudi naš lik, ki se bo razvijal v osmih lastnostih, izkušnje pa nam bo dajalo prav vse, kar bomo počeli. Če bomo igrali v skupini, se bo koristno domeniti, da si bodo člani krepili različna področja.

V tem trenutku je težko reči, kaj se bo iz Exiles izcimilo. Dobimo lahko odličnico s premišljenim skupinskim udejstvovanjem, taktičnim, a vznemirljivim bojem med posamezniki in grupami, nočnim tatinstvom, raziskovanjem čudovite dežele, bratenjem s samim Konanom ... Ali pač nekaj manj ambicioznega z dosti tlake za nabiranje ter napredovanje. V vsakem primeru se nadejamo vsaj dobrega trenja lobanj in lamentacije babur. (sn) **Funcom za PC, letos**



**SHOCK TACTICS** Berlinski Pont Blank Games prostodušno priznavajo, da je v njihovi enoigralski poteznici Shock Tactics ogromno genskega materiala XCOMa in Jagged Allianca. Na svoje gruče futurističnih specialcev bomo v boju zrli skozi izometrično kamero, ki bo v animacijah približevala rafale in eksplozije, enako kot v zadnjih epizodah pokanja nezemljanov. Može in žene bo treba vešče v korakih pošiljati iz zaklona v zaklon ter sprožati veščine, od teleportacij dalje, da bomo premagali vesoljske pirate in monstrume novoodkritega planeta Hephaest. Takšne misije bo sekalo strateško raziskovanje površja, kjer bomo odkrivali nahajališča artefaktov in naravnih bogastev. Ko jih bomo v bitkah zasegli, bomo dobrine pošiljali v bazo, ki jo bo treba širiti in utrjevati. Tamkaj bodo nastajala nova orožja in oklepi, da bodo naši oddelki držali korak s številnimi sovragi. (ag) **EuroVideo za PC, spomladi**

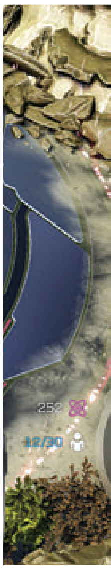
Mission Objectives (1)
Defeat the enemy troops ☐
Side Objectives (2)
Save and keep Space Pioneers alive ☐
Save and keep Space Pioneers alive

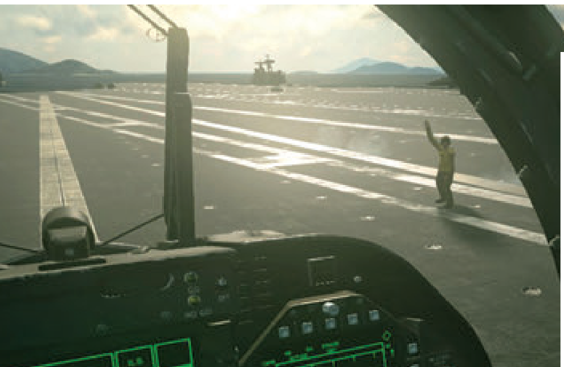
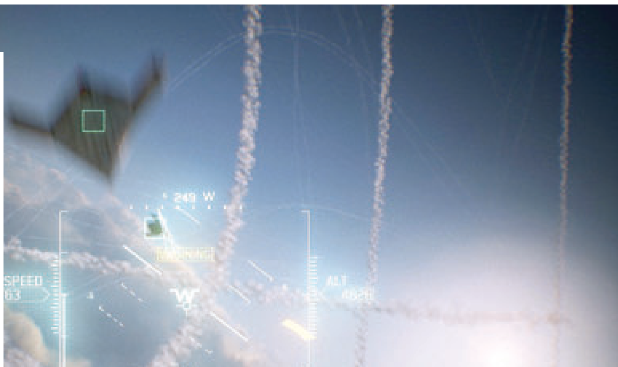




**HALO WARS 2** Klasičnih realnočasovnih strategij, kjer iz ptičje perspektive gradimo baze in ukazujemo vojskam, je zadnja leta bore malo, saj so jim pošteno zavdale mobe. Na srečo Microsoft meni, da je na trgu še zmerom prostor za visokoproračunski primerek žanra; nemara tudi zaradi prepoznavnosti blagovne znamke Halo. Ali vsled solidno sprejetega prvenca izpred osmih let, ki je na joypadnem vmesniku xboxa 360 zgradil prepričljivo nadzorno shemo in udejanjil celokupno soliden RTS. Naslednik, ki ga pomagajo ustvarjati Creative Assembly (Total War), kani isto storiti na xboxu one in hkrati na PCju. Kam smo prišli: konzole rešujejo nekdaj zastavonošno računalniško področje!

Pisalo se bo leto 2559 in ravnokar se bodo odvili dogodki v Halu 5. Vnovič bomo spremljali zemeljsko plovilo Spirit of Fire, ki se bo tokrat spustilo na forerunnerski planet. Ta bo poln gromozanskih zgradb, ki so jih za sabo pustili pripadniki nekdaj vsemogočne rase, in občutek veličastja ne bo izostal. Itak bomo imeli za to dovolj časa, saj bo treba ustanavljati oporišča, se ukvarjati z nabiranjem surovin in izdelovati armade. Posadka se bo spopadla z novo grožnjo, tujsko frakcijo Banished, ki pa ne bo sveža, repata in tentaklasta, marveč bo šlo za odpadniško najemniške Covenante. Njihovi pripadniki bodo nosili napredne oklepe, se odganjali z raketnimi ruzaki in vozili številne furalice, tako znane (ghost, scarab, wraith) kot nove havbice, rušilce ter celo bojno križarko. Njihov vodja Atriox pa bo vihtel poseben gravitacijski buzdovan, ki bo vlekel sovrage k sebi in jih tam mlinčil.

Umetna pamet naj bi bila strašansko na nivoju, a še bolj privlačna kot zajetna enoigralska plat namerava biti spletni multiplayer, ki bo obsegal številne moduse. V načinu strongholds se bodo udeleženci pomerili za nadzor nad nevtralnimi podlagami za gradnjo baz, blitz pa bo dejanja vezal na rabo igralnih kart. Z njimi bomo klicali enote in uporabljali posebne moči, kot je teleportiranje podanikov, in bolj kot bomo igrali, več jih bomo imeli v zbirki. Oziroma jih bomo kupili v Microsoftovi štacuni, ker danes pač takle mamo. Kako globoko bo igranje, bomo še videli, saj je namen bojda streči predvsem manj podkovanim v realnočasovkah ter navdušiti s hitrostjo, barvitostjo in nebrzdano eksplozivnostjo za generacijo Twitch. A pustimo se presenetiti. (sn) **Microsoft za PC in XBO, 21. februarja**

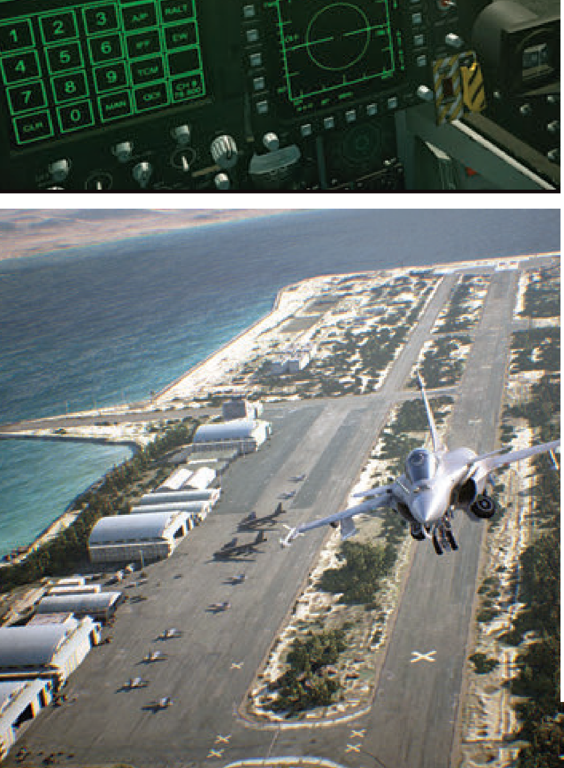
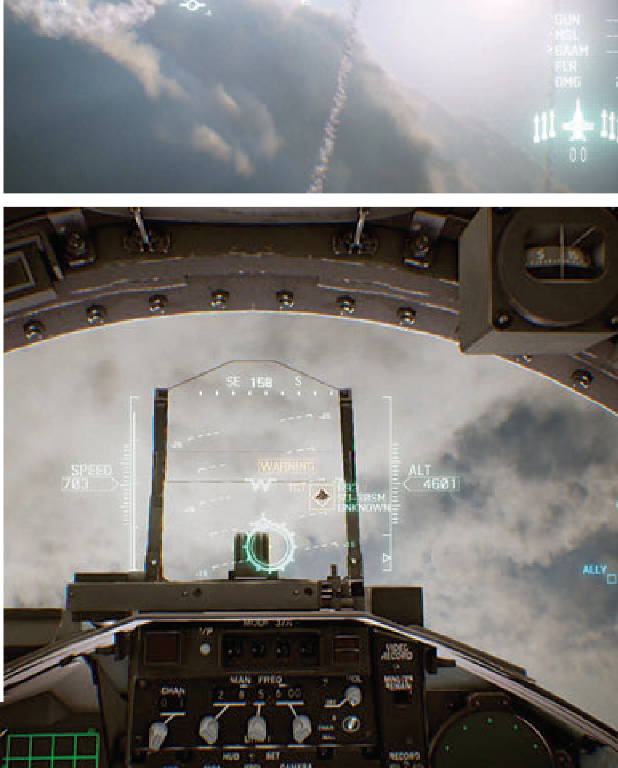


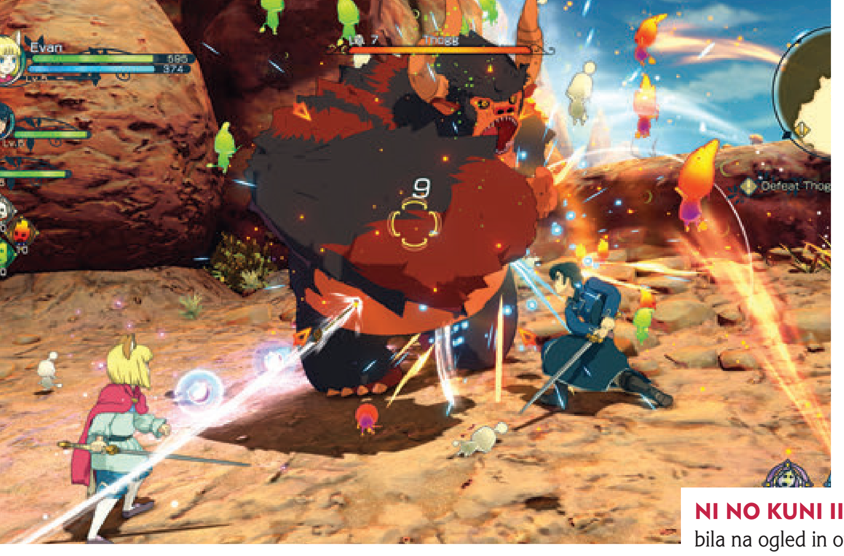



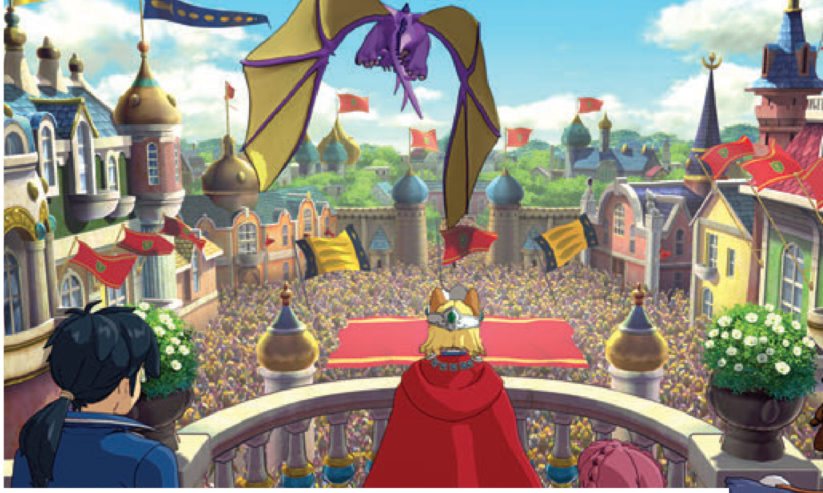
### ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

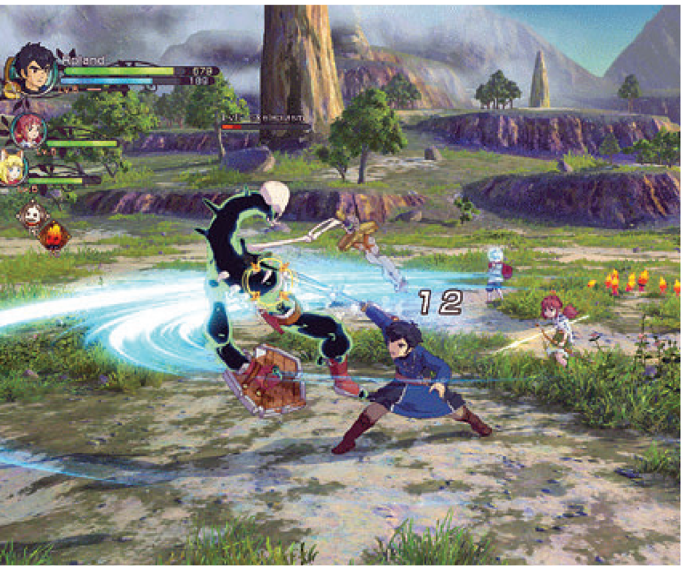
Medtem ko so pecejaški letalci frčali v Strike Commanderju in Falconih, na TV-zaslonih privrženci zračnih bojev že več kot dve desetletji poganjajo Namcovo serijo Ace Combat. Na avtomatih rojena znamka je arkadne, ne simulacijske sorte. Lovce skozi oblake usmerjamo s preprostimi spremembami smeri in moči motorja, dočim za nastavitve zakrilc ni treba skrbeti. Sovrage je nujno le dodobra ujeti v namerilni križec in naše rakete na nebesnem ozadju napravijo velike ognjene packe. Navsezadnje so zaloge raket orjaške! Avtorji v Namcovem lastnem studiju namesto v vernost gibanja svoje napore vlagajo v dihjemajočo kinetično akcijo in pripoved, ki spaja mnoge zračne misije. Šefovski nasprotniki značilno pobarvanih nosov in kril tako niso zgolj brezimne številke, marveč nemeze z obrazi. Osebnost pa imajo tudi naši kameradi, ki z vzkliki polnijo radijski prostor.

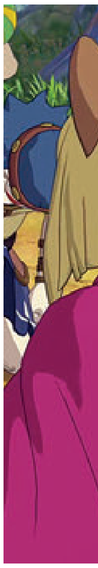
Skies Unknown bo že šestnajsti naslov v seriji, toda sedmi v osrednji. To pomeni, da se vračamo v mešanico pristnega ter fantastičnega sveta iz šestice in ne v callofdutyjevski prejšnji del, Assault Horizon. Veteranom bo domače, če povemo, da bo Erusejska kraljevina nenadoma napovedala vojno Osejski federaciji, ki je bila v predhodniku naš dom. Dogajanje bomo spremljali z vidika več oseb, slično kot v štirici. Ena osrednjih tematik bo razmah brezpilotnih avionov, saj se bo treba zoperstaviti številnim tovrstnim sovragom, od računalniško pilotiranih megalovcev do strašljivih rojev minidronov. Sedali bomo v stroje, pobrane iz moderne resničnosti: mige 29 in F-15tke, pa F-22 raptorje, F-35tke in še kakšno zver. Tokrat bodo vse reaktivne, saj so se helikopterjem odrekli. Na playstationu bo moč pognati misije v navidezni resničnosti, a njihovo število bo omejeno in tako s šlemom na betici ne bo moč preigrati celotne kampanje. Sreča. (ag) **Namco Bandai za PC, PS4 in XBO, letos**





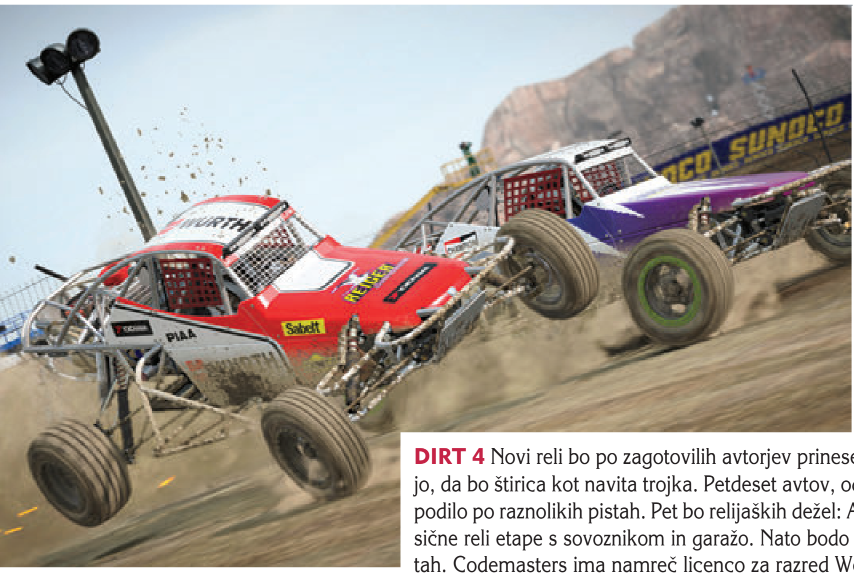


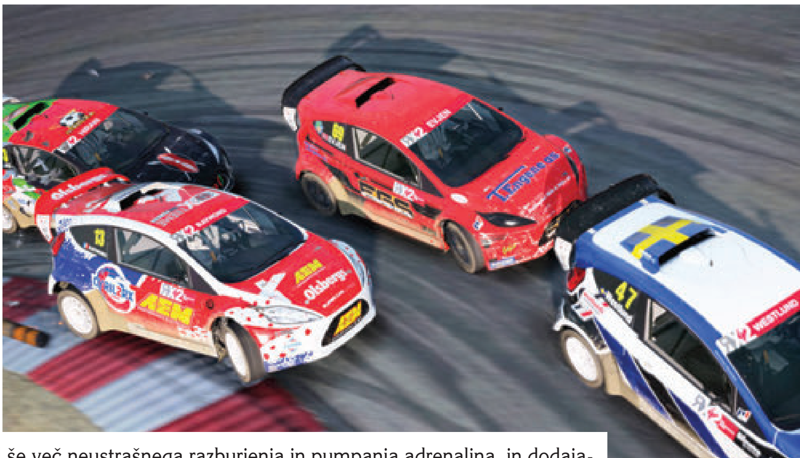


**NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM** Playstationova ekskluziva Ni no Kuni ('Drugi svet') je bila na ogled in otip sanjski japanski frp. Obdarjena je bila z neverjetno animejsko podobo, za katero je poskrbel sloviti Studio Ghubli (Mononoke), odprtimi pravljičnimi livadami, spektakularnimi boji in prispodobno zgodbo, ki je zmešala številne deške kliševe, od zmajev do piratov. Vendar je pod svetlikajočim površjem utripala nekoliko plitka in rutinska srčika z dosti tlačanskih, ponavljajočih se obračunov v tipskem slogu Dragon Questov. Glede na to, da dvojko izdeluje taista ekipa, bržda ne velja pričakovati, da bo s tem v nadaljevanju bistveno drugače. Je pa res, da Ni no Kuni II ne namerava biti le podaljšek enice, zato ostaja upanje, da bodo nekaj storili tudi po tej plati.

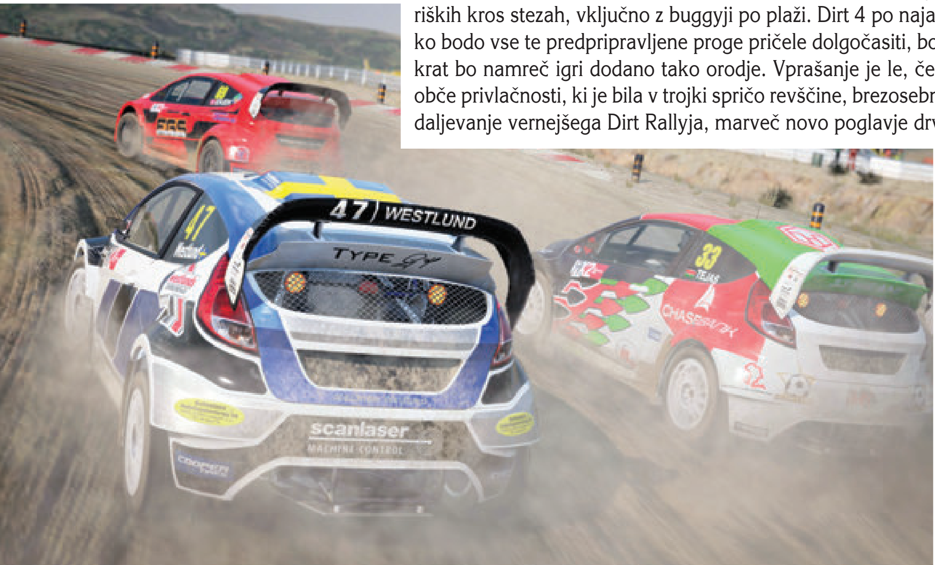
Revenant Kingdom bo nekoliko resnejši naslov. Protagonist ne bo več deček Oliver, temveč mladi kralj Evan, ki ga po očetovi smrti naženejo s prestola državice Ding Dong Dell. Spremljal ga bo oseminštiridesetletni Roland, ki je bil svojčas predsednik v naši realnosti, dokler se ni znašel v onkraju. Tretja članica vnaprej določene odprave bo leteča gusarka Tani. Trojica se bo lotila tako osebnih kapric kot spopada z Zlom, ki se plazi po deželi Ni no Kuni. Ta ne bo enaka kot v prvencu, marveč bo šlo za njeno inačico, le da morebiti nekaj stoletij po izvirniku, da se novi igralci ne bi preveč lovili.

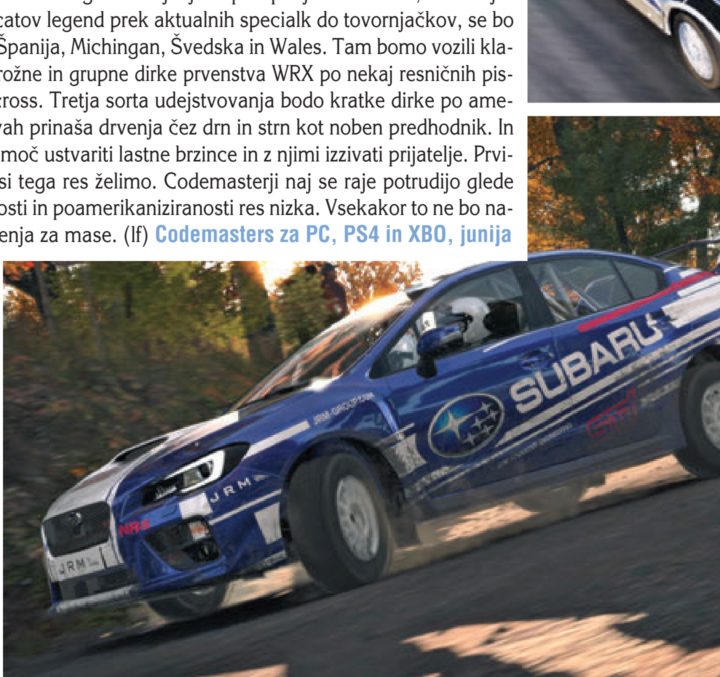
Prav tak prijem je avtorjem omogočil velike spremembe v zasnovi. Bojevanje bo še bolj realnočasovno akcijsko, v njem pa nam bodo namesto familiarov pomagala nova bitja, higgledieji, podobna malim duhcem oziroma pikminčkom. S sabo jih bomo vlačili cele trope in jim naročali obrambo ter napade, kar bo odvisno od njihove povezanosti z določenimi elementi. Ognjeni bodo bruhali plamene, ledeni zamrzovali in udarjali z macolami. Tačas bodo osnovni trije liki rabili vsak svojo vrsto krepelc in urokov, med njimi pa bo moč gladko menjavati. Zgodba bo tokrat še bolj odrasla in okrutna, kar odraža resnejši grafični slog. Izletov v zemeljsko dimenzijo pa bo bistveno manj, kar naj bi pripomoglo k manj raztrgani pripovedi. Sliši se super in dodaten plus je, da igra poleg na PS4 istočasno prihaja na PC. (sn) **Bandai Namco za PC in PS4, letos**





**DIRT 4** Novi reli bo po zagotovilih avtorjev prinesel še več neustrašnega razburjenja in pumpanja adrenalina, in dodajajo, da bo štirica kot navita trojka. Petdeset avtov, od dveh ducatov legend prek aktualnih specialk do tovornjačkov, se bo podilo po raznolikih pistah. Pet bo relijaških dežel: Avstralija, Španija, Michingan, Švedska in Wales. Tam bomo vozili klasične reli etape s sovoznikom in garažo. Nato bodo na voljo krožne in grupne dirke prvenstva WRX po nekaj resničnih pistah. Codemasters ima namreč licenco za razred World Rallycross. Tretja sorta udejstvovanja bodo kratke dirke po ameriških kros stezah, vključno z buggyji po plaži. Dirt 4 po najavah prinaša drvenja čez drn in strn kot noben predhodnik. In ko bodo vse te predpripravljene proge pričele dolgočasiti, bo moč ustvariti lastne brzince in z njimi izzivati prijatelje. Prvikrat bo namreč igri dodano tako orodje. Vprašanje je le, če si tega res želimo. Codemasterji naj se raje potrudijo glede obče privlačnosti, ki je bila v trojki spričo revščine, brezosebnosti in poamerikaniziranosti res nizka. Vsekakor to ne bo nadaljevanje vernejšega Dirt Rallyja, marveč novo poglavje drvenja za mase. (lf) **Codemasters za PC, PS4 in XBO, junija**





# HORIZON ZERO DAWN

V bujno zelenem pokatastrofičnem svetu je človeštvo vnovič na prazgodovinskem nivoju. Ostanki naše vrste živijo v plemenih in četudi nekaj tehnologije iz starih vremen obstaja, se pretežno bavijo z lovom ter nabiralništvom. A pri tem morajo biti pazljivi, kajti divjo krajino, v kateri je narava prekrila vse ostanke davne kulture, varujejo mehanske dinozavrske kreature. Nekatere so majhne in čredne, druge gromozanski kolosi, vse pa se obnašajo nalik pravim živalim. Nihče ne ve, kdo jih je ustvaril oziroma od kod so se vzele. Ljudje jih kličejo enostavno mašine in zavoljo njih se morajo skrivati v praproti ter nositi kamuflažne bregeše. Toda nekdo je skrajno radoveden in bi rad večjo pustolovščino od neprestanega ravsanja za jagodičje s sosednjim zaselkom. To je Aloy, mlada lovka z ognjem v laseh in lokom v rokah. Sprva raziskuje, kaj kvari mašine, da so še bolj napadalne. Sledi jo vodijo do odkritja največje skrivnosti novega sveta: kaj se je zgodilo z našo civilizacijo pred tisoči leti?

Tak je scenarij aktualnega projekta nizozemske ekipe Guerrilla Games, taiste, ki se je izkazala z nizom Killzone. Igra je drugačne baže, saj skriptano prvoosebno streljanje po kovini in betonu zamenja za od zadaj gledano raziskovalnje bujne prirode in občudovanje prekrasnih vist. Špilavno je izdelek sličen Tomb Raiderju in Mordorju, vendar s konkretnejšo izgradnjo lika, močno štorijo in znatno bolj razgibano borbo. Mašin bo namreč kar petindvajset tipov in primerno raznoliko bo občevanje z njimi. Zato na misel pride takenako primerjava z japonskim Monster Hunterjem. S taktiko in prikritostjo bo možno hodeče stroje s sidrnimi vrvmi ujeti in nato shekati v svoj prid oziroma jih pokončati, recimo z energetsko sulico ali z lokostrelom v reaktor. V predstavitvi so ob tem spustile uho parajoč mehanski zvok, namesto krvi pa so špricale iskre. Od veličastnega tiranozavrskega stroja je ostala le kovinska razvalina, katere kose je Aloy pourabila za lastno opremo. Ta 'bitja' bodo zaradi svoje skrivnostnosti in impozantnosti kajpakda glavni, najbolj prepoznaven element igre. Vendar ne bodo edini nasprotnik, kajti spori bodo takisto znotraj lastne vrste, katere predstavnike bomo srečevali na poti. Človek je pač človeku človek, ne oziraje na ero ali alternativnost vesolja. Punca bo z ljudmi seveda v prvi vrsti komunicirala in pridobivala od njih neobvezne kveste. Dogodivščine ji bodo prinesle izkušnje in izurjenost razvejanih v veščinah lazenja, boja in botanike.

Gverilci pravijo, da so slike in predočeno igranje zgolj ozek pokuk v fantastičen svet, ki so ga zgradili. Primerjajo ga kar s slikovitostjo Avatarjeve Pandore, le da organizme nadomeščajo skupki kovine in žic vseh kalibrov. Založnik Sony celo trdi, da gre za najbolj ambiciozen hišni projekt za playstation 4 doslej. Pri tem na veliko hvalijo prelestno HDR-4K-podobo, v kakršni tako impozantnega spektakla in onkrajdomišljijskih prizorov še nismo uzrli. Sodimo ob mesecu osorej. (lf) **Sony za PS4, 1. marca**

Shop
Crossing Border
Farewell

HOSTILE MACHINE
Sawtooth
Body
R2
Tag target

#1 SPUD
#2 RENTON
#3 BEGBIE
#4 SICK BOY

**Film Dannyja Boyla.** **Ewan McGregor** **Ewen Bremner** **Jonny Lee Miller** in **Robert Carlyle**

# T2 Trainspotting

**V kinu od 16. februarja**

#T2Trainspotting

# MEDGALAKTIČNI UČINEK

Z nepopisano zvezdno karto v rokah se **Aggressor** poda v izvidnico proti tujski galaksiji, kamor nas bo prihodnji mesec odpeljal četrti Mass Effect, Andromeda.

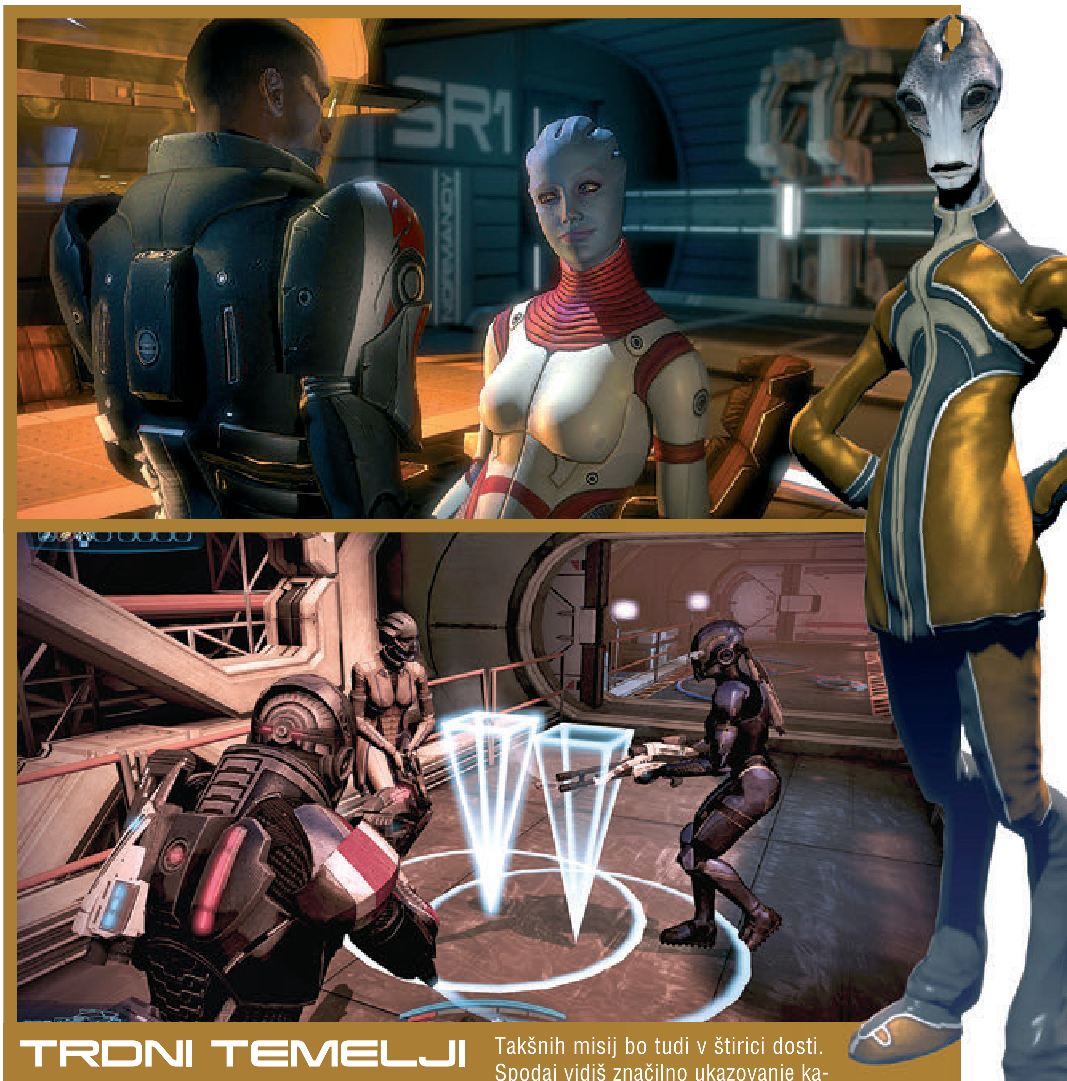
Ob nazivu 'igranje domišljijskih vlog' vsakdo pomisli na škrate in orke, toda izraz RPG ne pomeni nujno uročene sekire +3. Na voljo imamo vrsto futurističnih, vesoljskih fantastičnih okolij, v kakršne nas odpeljejo recimo Fallouti. A za najpopularnejšo takšno aktualno dinastijo je vendarle treba označiti Mass Effecte. Biowarova trilogija potepanja po Rimski cesti v iskanju pangalaktičnih zarot in nerodnem romantičnem osvajanju soborcev je že v dozdajšnji obliki štorija epskih proporcev. Kaj kmalu pa se bo na PCju, PS4 in xboxu one nadaljevala s štirico, ki začenja nov pripovedni lok in s tem niz novih poglavij vsemirske sage. Tokrat se bomo s svežimi liki odpravili v neraziskan okoliš: v sosednjo galaksijo Andromedo, kjer Shepard ni znana osebnost.

MASS EFFECT
BIOWARE
PC DVD
MASS EFFECT 3
BIOWARE
EA

Doslej so prodali dobrih petnajst milijonov kosov iger iz trilogije. To je za frpjke dobra številka, a miniaturna v primeri s Halom ali Call of Dutyji. EA hoče s štirico serijo pognati v višjo prestavo.

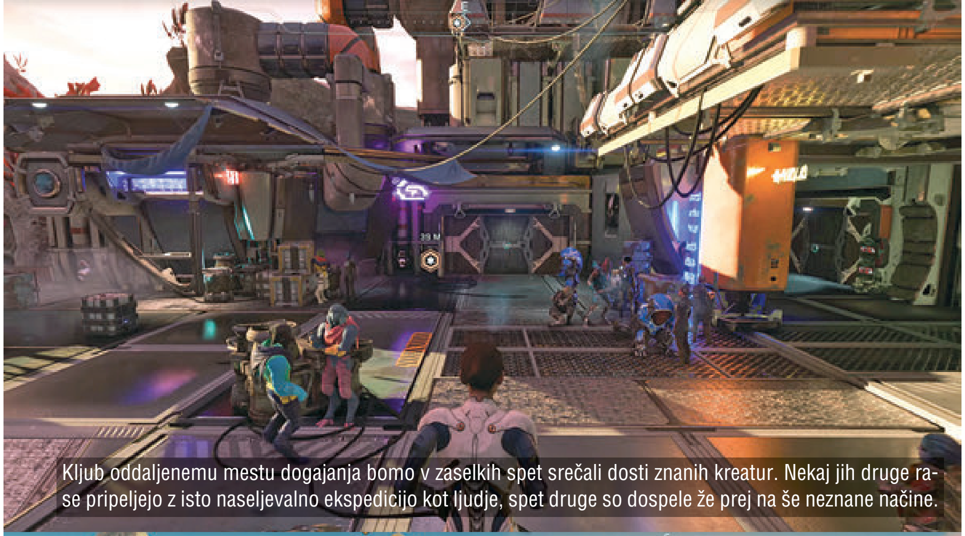
## VOJNA ZVEZD POVSOD

Četudi Mass Effecte igramo v pogledu izza hrbta, od koder skupinica borcev pošilja energijske curke proti falotom, so to v jedru frpjke, ne streljanke. Nastale so na temeljih vojnozvezdne Knights of the Old Republic, kjer je Bioware druščino prvič postavil v pravo 3D-okolico. Tam so nas z vesoljsko ladjo pošiljali po vsemirju uganjat bodisi dobrohotne bodisi žlehtne reči, ki so vplivale na kasnejše dogajanje,

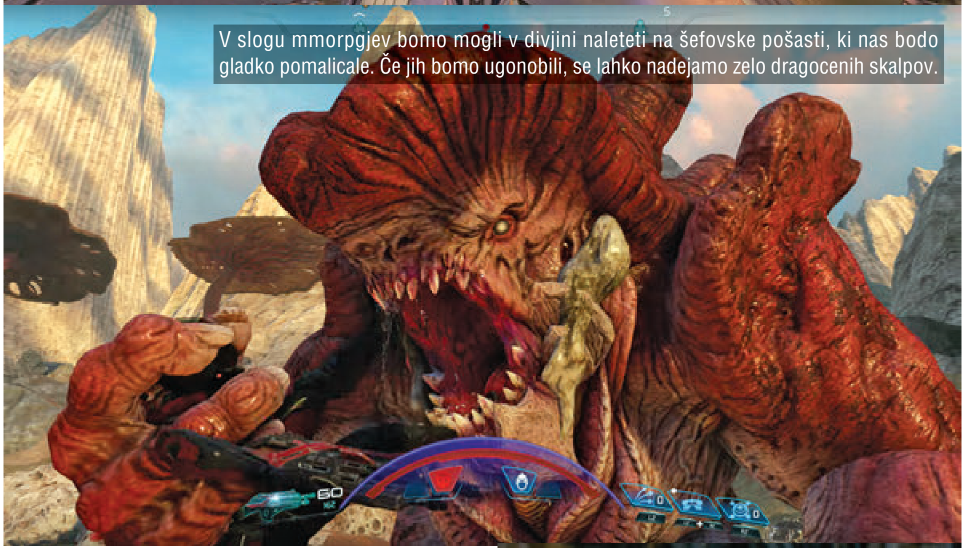


**TRDNI TEMELJI**

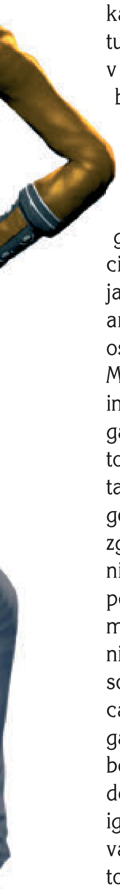
Najbolj značilni podobi Mass Effectov: zgoraj čebljanje z odlično animiranimi in govorjenimi bitjeci vseh vrst v enici, spodaj vod naših vojščakov v trojki. Liki, ki so lahko postali naši zavezniki, so odprli nove veje kvestov, s katerimi je bilo moč okrepiti njihovo lojalnost in pokukati v njihove življenjske zgodbe. Takšnih misij bo tudi v štirici dosti. Spodaj vidiš značilno ukazovanje kameradoma, ki so ga skozi serijo postopno gladili in poenostavljali. V enici je bilo potrebnega nekaj ročnega dela, že v dvojki pa je bilo dovolj soborce razpostaviti in usmeriti proti sovražnikom. Stalnica serije je, da napravijo manj škode v boju kot igralčev lik, zato običajno ne postrelijo vsega kar sami.



Kljub oddaljenemu mestu dogajanja bomo v zaselkih spet srečali dosti znanih kreatur. Nekaj jih druge rase pripeljejo z isto naseljevalno ekspedicijo kot ljudje, spet druge so dospele že prej na še neznane načine.



V slogu mmorpgjev bomo mogli v divjini naleteti na šefovske pošasti, ki nas bodo gladko pomalicale. Če jih bomo ugonobili, se lahko nadejamo zelo dragocenih skalpov.



kar je še ena od ključnih značilnosti Effectov. Kakor tudi oblikovanje lastne druščine treh bojevnikov. Le v nečem je bil KotOR precej drugačen: poteznem boju, kajti tehnologija v začetku tisočletja še ni omogočala dinamičnega pinjauanja. Toda ob izidu Vitezov se je to pričelo spreminjati in snovalec Casey Hudson je vodjema studia Rayu Muzyki in Gregu Zeschuku nekega dne predočil grandiozno idejo ne ene igre, marveč trilogije akcijskih tretjeosebnih frpjk, kjer bi se posledice dejanj prenašale iz enega dela v drugega. Muzyka se anekdotično spominja, da je ob poslušanju tako osupnil, da se je opekel z juho.

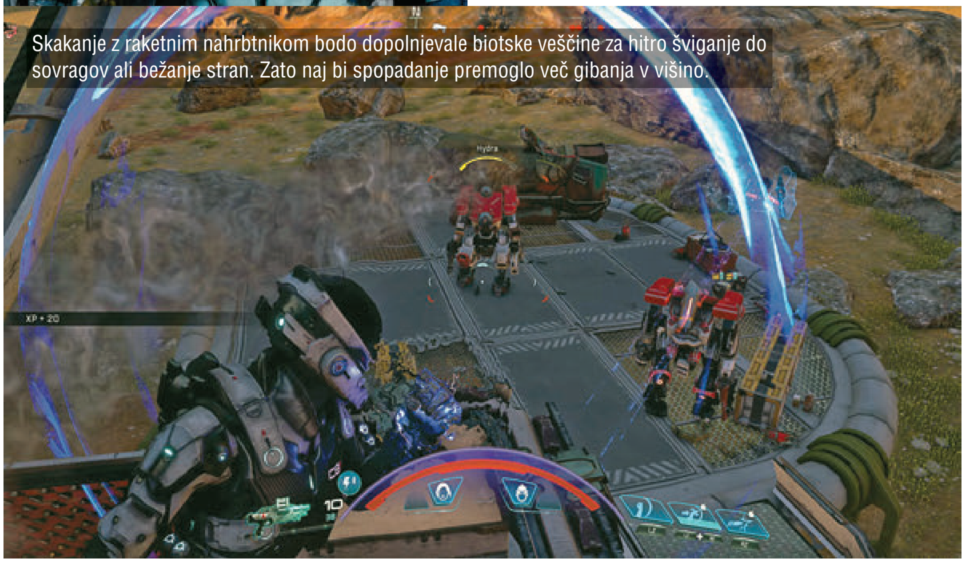
Možje so pogumno zagrizli v to ambiciozno zasnovo in prav pred slabim desetletjem dostavili prvi del, ki ga ljubitelji še danes ljubkovalno imenujejo 'simulator čemenja v dvigalih'. Špil je namreč tamkaj včitaval dele stopenj, kar je šlo tedaj v Unrealovem pogonu zelo počasi. Je pa res, da se Effect ni dogajal zgolj v zaprtih prostorih, temveč je nekoliko spomnil na nalinijske masovnice. Postranskega pojanja po planetih z velikim terencem Makom je bilo nemalo, če si se tega želel lotiti. No, po nekaj obiskanih vesoljskih zaplatah zemlje se večina ni več, saj so bile puste in raziskovanje ni nagradilo. Bagatelca: zasnova je sprva vsebovala večigralstvo, ki pa ga niso uspeli vdelati. Zato so z dvojko serijo veliko bolj osredotočili na boj in pogovarjanje, s čimer je dozorela in se prelevila v eno najpomembnejših igričarskih franšiz. Zlasti s pogovarjanjem in odločitvami. Saj pokanje Gethov in Reaperjev je bilo kul, toda bolj si si zapomnil boleče posledice dejanj ter odnose s kameradi in nasprotniki, ki so se odvijali v navdušujoče življenjski maniri. Denimo, ko se je Tali'Zorah napila in je Mordin spontano pričel prepevati. Ali ko si v vsakem delu premlatil novinarko. Če se ognem večjim kvarnikom, to je.

## NA GLAVO V NEZNANO

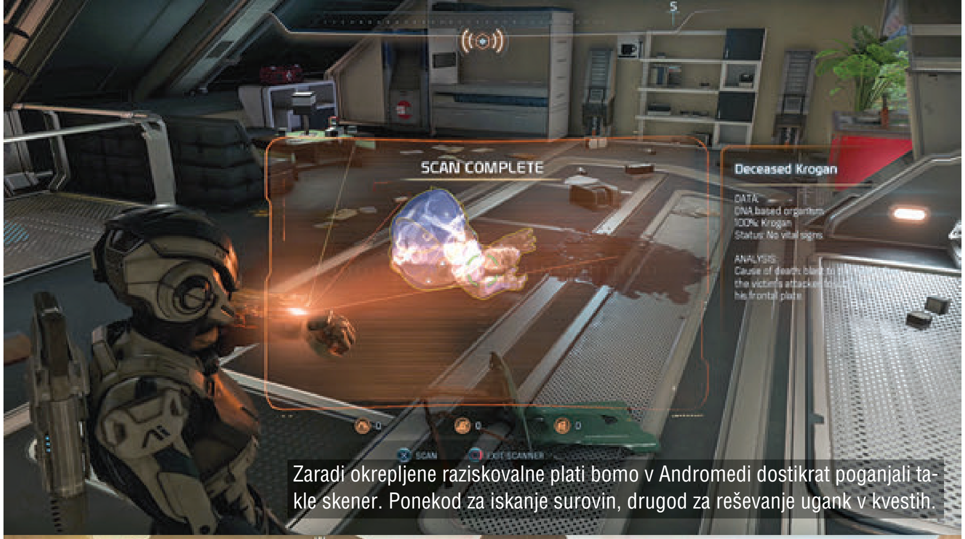
Dosedanji protagonist Shepard je eden od pangalaktičnih sodnikov, ki lahko v imenu ohranitve civilizacije pomori ves planet (nekaj takega dejansko stori v DLCju za dvojko). V štirici pa bomo na čelu drugačne ekspedicije, ki jo v času Mass Effecta 2 inteligentne vrste pošljejo k sosednji, poltretji milijon svetlobnih let oddaljeni galaksiji Andromedi iskat nove naseljive planete. Ker pot tja traja šeststo let globokega kriospanca, se bo torej ME4 odvijal prav toliko časa po izvirni trilogiji, se pravi koncem osemindvajsetega stoletja. S tem skušajo avtorji doseči popolno ločitev od doslejšnjega pripovednega loka, vkup z vsemi našimi odločitvami. Skratka, ni važno, ali smo na koncu trojke skurili ves sintetični živelj; tole bo sedaj povsem nov špas.

Najprej z novim igralčevim človeškim junakom, ki bo po izbiri lahko bodisi Scott bodisi Sara Ryder. V nasprotju s predhodniki ne gre za moško ali žensko inačico istega lika, marveč sta to brat in sestra in bo drugi skozi štorijo obstajal poleg nas. (Dokler ne bo krepnil v ganljivi sceni, grem stavit.) Scott in Sara sta potomca Aleca Ryderja, vodje človeškega dela odprave do Andromede in kot taka bosta njegova desna roka pri soočanju z izzivi neznanega okoliša. Za to nas je človeštvo nalašč izurilo v izvidnika – pathfinderja, izvežbanega za raziskovanje in koloniziranje tujskih planetov. V praksi bo to pomenilo podobne veščine kot doslej, razporejene v tri izkušenjska razvojna drevesa. Soldat bo najbolj obvladal vihtenje pihalnikov, inženir bo imel na razpolago kupček gizmov za hekanje ali zdravljenje, dočim so biotiki Mass Effectova inačica coprnikov, ki lahko mečejo sovrage naokoli in slično. Toda v Andromedi ne bomo več ujeti v izbiro takšnega poklica, marveč bomo mogli punkte deliti povsem prosto, za nameček pa odločitve med igro še resetirati! Bo pa sistem nagradil specializacijo in več točk v enem drevesu bo sprožilo bonuse.

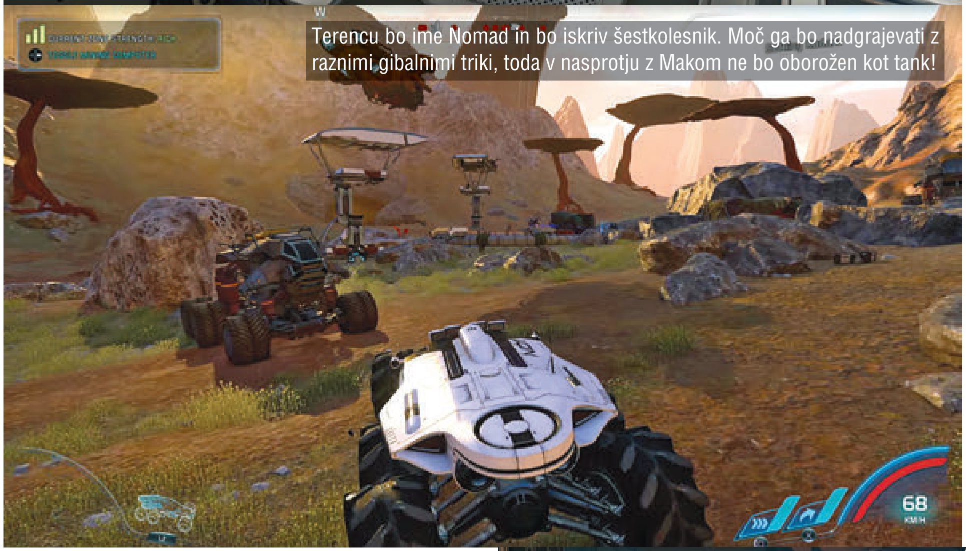
Kot doslej bomo junake krepili še z nadgrajevanji orožij. To pot ima biti rokodelstvo globlje, saj bomo v delavnicah svoje nove vsemirske fregate Tempest iz nule sestavljali veliko reči. Zanje bo treba širom galaksije najti načrte in sestavne dele, kar pomeni neke sorte rudarjenje na površjih. Kot v No Man's Sky? Ja, približno. Andromeda bo namreč prvi v seriji z odprtimi pokrajinami. Ko bo Tempest pristal na površju, bo iz njega zapeljal terenec, s katerim bomo obiskovali naselbine in nahajališča surovin.



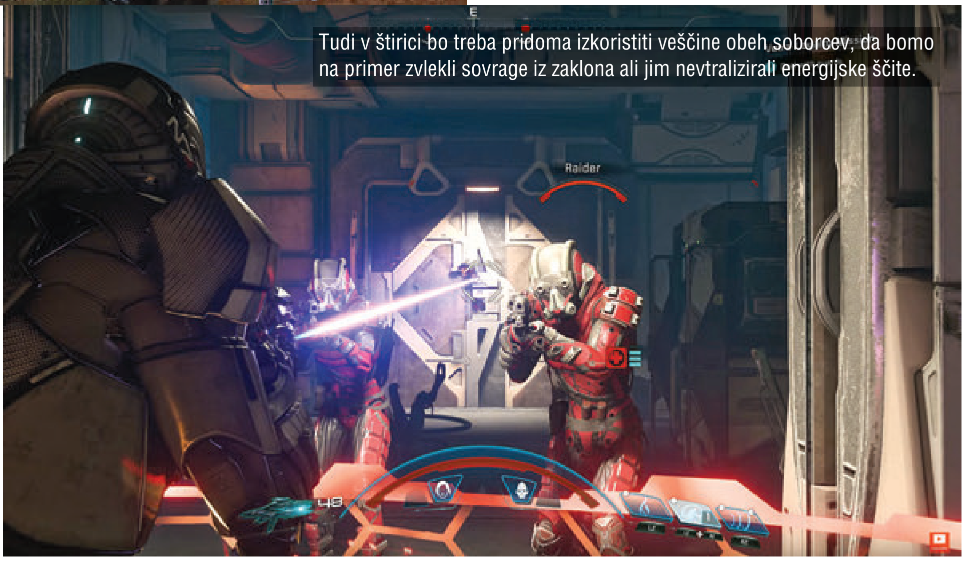
Skakanje z raketnim nahrbtnikom bodo dopolnjevale biotske veščine za hitro šviganje do sovragov ali bežanje stran. Zato naj bi spopadanje premoglo več gibanja v višino.



Zaradi okrepljene raziskovalne plati bomo v Andromedi dostikrat poganjali takle skener. Ponekod za iskanje surovin, drugod za reševanje ugank v kvestih.



Terencu bo ime Nomad in bo iskriv šestkolesnik. Moč ga bo nadgrajevati z raznimi gibalnimi triki, toda v nasprotju z Makom ne bo oborožen kot tank!



Tudi v štirici bo treba pridoma izkoristiti veščine obeh soborcev, da bomo na primer zvlekli sovrage iz zaklona ali jim nevtralizirali energijske ščite.

## KAJ SPLOH DOGAJA?

Izvirni Mass Effecti so postavljeni v 22. stoletje, ko človeštvo odkrije 'mass relaye', starodavne stroje za potovanje po galaksiji, ki jih je postavila tajinstvena rasa Protejev. Te naprave mečejo vesoljske križarke okrog z nižanjem njihove mase in prav od tu je franšiza dobila ime. Tako človek sreča druge inteligentne vrste, ki skušajo s skupščino na ogromni vesoljski postaji Citadeli miroljubno urejati sobivanje. Seveda ne gre brez odpadniških frakcij in v enici lovimo Sarena Arteriusa, ki kani z robotskimi Gethi zavojevati galaksijo. Sčasoma pogruntamo, da se zadaj skriva veliko bolj zlovešča nevarnost, namreč starodavni Reaperji, vrsta orjaških bitij, ki vsakih 50.000 let pride in pokolje inteligentno biološko življenje. Kar za nas ne pomeni nič dobrega. To ni ves zaplet, ampak več ti ne mislim kvariti, kajti če trilogije še nisi igral, to stori pri tej priči. Celo sprva močno kritizirani konec trojke so za silo zaflikali.

Ponekod bo moč iz lufta priklicati tudi premične montažne postojanke. S tem se ME vrača v bolj odprt okoliš, toda avtorji mirijo, da jih je enica izučila in da napeta pripoved zaradi kolovratenja po pustinjah tokrat ne bo trpela. K temu bo gotovo pripomogel nov grafični pogon, ki bo slikal razgibane nezemeljske pokrajine: odlični Frostbite 3, ki nas je v Battlefrontu in Battlefieldu 1 že pustil odprtih ust.

## BOLJ PO LUFTU

Sleherni planet bo vseboval sovražne utrdbe različne odpornosti in običajno bo treba postoriti veliko, preden bomo lahko potrkali na vrata najmočnejši, končali kvest na dani okroglini in se odpravili drugam. Tedaj bomo podobno kot v predhodnikih osebno stopili na Tempestov komandni mostič in na karti Andromede izbrali nov sončni sistem, katerega planetov se bomo lotili. O cilju misije Biowarovci ne povedo kaj prida, a je jasno, da v Andromedo ne bomo šli okopavat gredic, marveč bomo trčili na še eno zaroto, ki ima pokončati univerzum, če se ne bomo izkazali. Vemo, da se bo treba zoperstaviti novi zločesti rasi medzvezdnih koščenih humanoidov po imenu Kett. Vrača se dosti ostalih vrst, kot so bikasti Krogani, pa Salarijani, Asariji in Turiani. A tudi če tvojih ljubljencev še ni na spisku (akhm, Gethi), možje pravijo, da ni ovir, da ne bi v nadaljevanjih pokazali vseh. Izmed njih bosta Ryderja sčasoma napaberkovala elitno moštvo supervojščakov, ki ga bosta sprva popolnjevala možakar Liam in Asarijka Peebee. Kasneje pa drugi prečudneži, ki pa bodo še vedno dovolj humanoidni, da se jih bo dalo pokavsati. Oziroma ne, kajti avtorji se pridušajo, da bodo romantične zveze tokrat bolj smiselne in jih niso tlačili noter na silo. Govorance bomo kot običajno vodili skozi proslavljeno kolo s štirimi možnimi odgovori v dialogu.

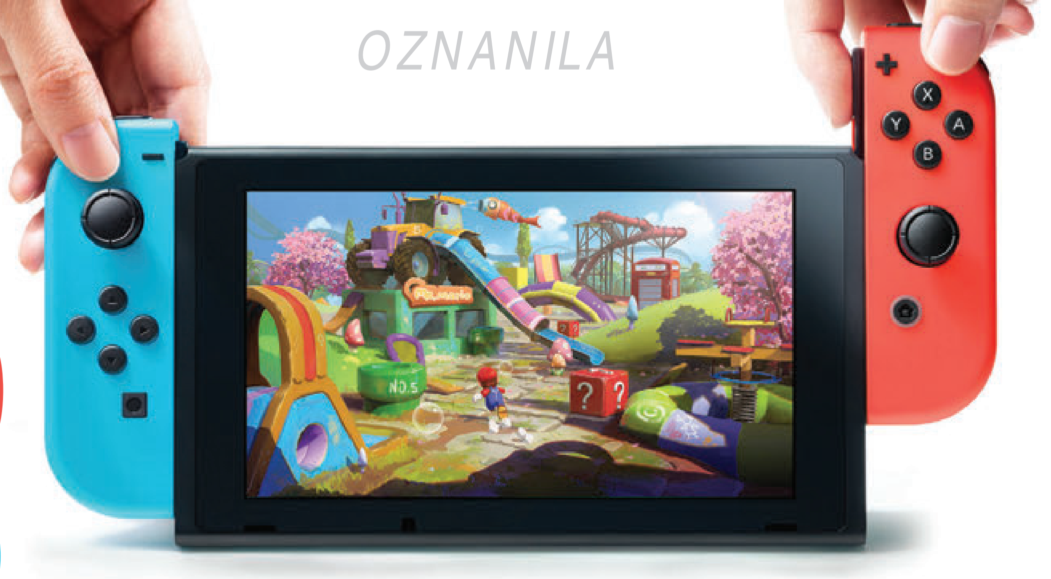
Manj miroljubna interakcija bo zopet vključevala pošiljanje junakov v zaklon in streljanje alienov z zbirko plazemskih pušk, pomešano z metanjem biotskih urokov. Toda mikastenje bo bolj živahno kot doslej, saj bo gibanja več. Sovragi nas bodo znali z granatami in čiračarami učinkovito bezati izza zidcev, dočim bomo imeli mi prav za takšne primere na voljo novo igračko: raketni nahrbtnik. Vojskovanje v dražilnih videih zato skorajda spominja na brzinsko šviganje iz Dishonoreda! Ker se bomo bolj drgnili ob monstrume, so nadgradili tudi boj na blizu. Bojevniki bodo imeli po novem namensko orožje za pretepanje, ni pa še čisto jasno, ali poleg pridejo ročne specialke.

Tak pospešek so zasnovali predvsem zavoljo sodelovalnega večigralstva v troje, kjer je bilo moč doslej preživeti naskoke nasprotnikov s tiščanjem glave za eno škatlo. Nič več, pravijo Biowarovci! Multiplayer bo torej tudi v štirici vseboval predvsem preživetvene misije, so pa odstranili nadležno potrebo po skakanju na linijo za pridobivanje važnih resursov v kampanji. V MEA bomo sicer tudi v več pridobili nagrade, ki bodo koristne v samotarstvu, a ne bodo več bistvene. Tako se bo moč povsem posvetiti temu, koga od najljubših likov bomo žrtvovali v obvezni samomorilski nalogi in ga potem jokaje pogrešali v neki drugi važni misiji v Mass Effectu 8. Komaj čakamo na 23. marec.

FOR HONOR™
PS4
XBOX ONE
PC
18
www.pegi.info
www.forhonorgame.com
UBISOFT®

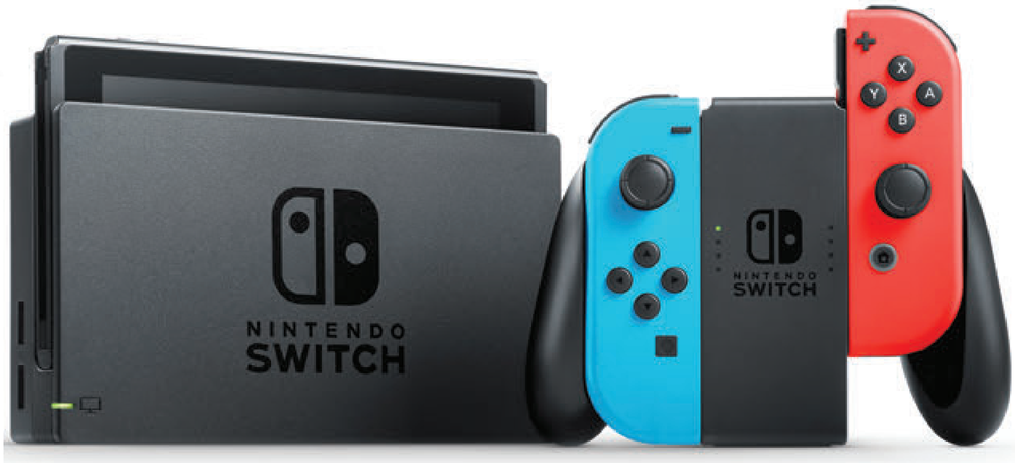
© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The For Honor logo, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. “ ” and “PS4” are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

# PRIHAJA IGRALO PRETIKALO



Switch bo hibrid, ki se bo na podstavku iz drkamoža prelevil v sobno konzolo. V škatli bo tablica s parom kontrolnikov joycon, posteljico ter nastavkom, ki bo igratorja pretvoril v klasičen gamepad. Elektrifikacija bo USB-C.

Na pragu je nova konzola switch, ki se bo znašla tako pred TV-zasloni kot v rokah na vlaku. **Kavbojc** po prvi predstavitvi uvidi, da kani Nintendo ostati posebnež med trojico.



Priprava switch, ki smo jo lep čas poznali kot NX, bo nekaj docela nevidenega. V tablični, z otipljivimi kontrolniki opremljeni obliki bo samostojen igralnik za na pot, doma pa ga bomo postavili na ožičeno stojalce, s čimer se bo 'preklopil' v dnevnosobno, velikozaslonsko konzolo. To pomeni, da bo konkretnega Maria, ki je doslej bival le na televizorju, moč vzeti na Šmarno goro. Frišen pristop, ki brezšivno združuje sobno in potovalno igranje, odraža Nintendov položaj v industriji. Kjotsko podjetje se tradicionalno ne meni za uveljavljene trende in ne oponaša konkurence. Zato so noviteto predstavili na lastnem, spletno predvajanem dogodku. Na odru so se zvrstili številni znani obrazi, s šefom Tatsumijem Kimishimo na čelu, ki je zamenjal prejšnje poletje preminulega Iwata-sana.

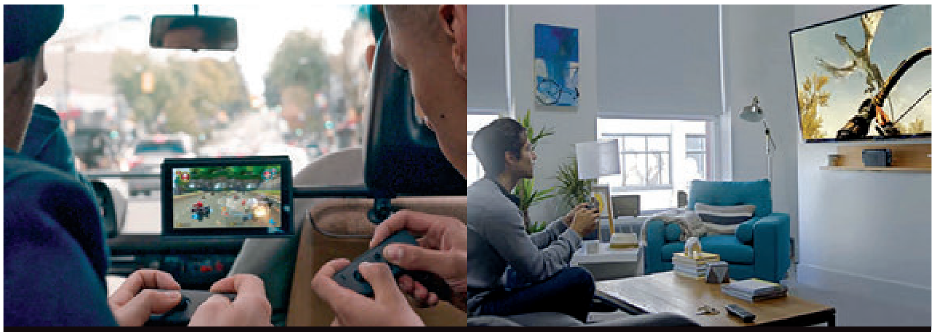
Vpliv pokojnega karizmatičnega voditelja je bilo čutiti tako v oddaji kot v switchevem DNKju. Legendarni možakar je bil eden od nas, pravoverni gamer, ki je štekal, čemu se igramo, in je želel špile približati najširši publiki. Bil je zaslužen za preporod firme, ki sta ga prinesla inovativna wii ter DS. V switchu ni moč spregledati zanj značilne igrivosti, ki jo v naših koncih radi zamenjajo za otročjost. Je pa po novem opaziti težnjo po odprtejših, globljih igrah kot v generaciji U. Izpostavljali so ogromnost sveže Zelde in gromozanskost Skyrima, napovedan je napreden japonski frp Xenoblade Chronicles 2 in svobodnjaški Super Mario Odyssey. Ta bo brkonjo iz omejenih nivojev vrnil v prostrane dežele nalik Mariu 64 ter Sunshinu.

## LIČNA HOTNICA

V switcha središču je 6,2-palčen zaslon razločljivosti 720p. To se napram telefonom sliši ubogo, a je krepko nad siromašno mrežico 3DSa. Predsednik ameriškega Nintenda Reggie Fils-Aimé je poudaril, da smisel ni v čipovju, gigahercih in teraflopih, temveč v igrah. Ve se, da je v notranjosti predelana varianta Nvidijinega mobilniškega čipovja tegra. Bojda gre za predlansko različico, ne za najnovejši model. Baje zaradi razmerja med močjo in varčnostjo, ki bo omogočilo do šesturno snetost z vtičnice. Moči playstationa 4 zato ne gre pričakovati, vseeno pa naj bi switch nadkrilil wii U.

Nintendo je naposled bolj zapopadel odprte, brezšivno povezane svetove. Tuji jim niso, saj je zametke tovrstnih 3D-špilov moč najti že na nintendu 64. Največja Zelda doslej? Da, prosim!

Reggie Fils-Aimé je zahodnjakom znan kravatarski obraz. Vidi se, da se to pot na vse pretege trudi čimbolj jasno predstaviti delovanje naprave, saj jih je izučila marketinška katastrofa z wiijem U.



Skrbi nas, da bodo takole razdeljeni igratorji premajhni za naše zahodnjaške šape. Ajde, za brzinski Mario Kart na primorski avtocesti bo šlo, resni špilavci pa bodo bržda morali ubosti pro controller.

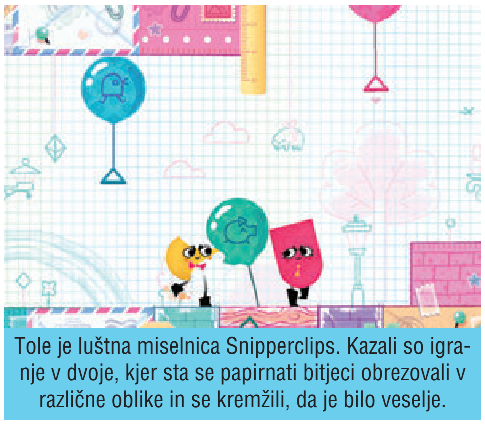
Ves potreben hardver z 32 giga shrambe vred bo spravljen v tabličnem ohišju, v katerega bomo vtikati male kartice s špili. Nič več vrtečih se okroglin, juhej! Na vsako stran ploščice prideta igratorja, imenovana joycona. V taki obliki switch spomni na kontrolnik wiija U oziroma na Sonyjevo vito. A ob priklopu na posteljico bo na rovaš boljše preskrbe z elektriko in dodatnega hlajenja grafika na televizorju izboljšana. Takrat bomo kontrolerja sneli in ju uporabljali bodisi ločeno, vsakoročno, bodisi ju nataknili na držalo in s tem dobili klasičen gamepad. Tretja možnost bo lokalno večigralstvo, pri katerem bo vsak udeleženec poprijel za en joycon, če bo igra to dopuščala. Žiroskopi za gibalno špilanje in povratni tresalni odziv so kajpakda vključeni. Žlahtnost slednjega so ponazorili s simulacijo držanja kozarca, v katerem je moč zaradi naprednih vibracij občutiti število kock ledu. Novost je tudi infrardeča kamerica, pred katero bo moč mahati z roko, recimo za prepoznavanje dlani v igri kamen papir škarje.

Družno igranje v dnevni sobi je pri Nintendu itak samoumevno, a spletno udejstvovanje je doslej zapostavljal oziroma težil z vnašanjem črevasto dolgih prijateljskih kod ter anti(pati)čnim vmesnikom. Nič več! Multi bo poslej tak, kot se od sodobnega ekosistema pričakuje. Vendar k temu sodi tudi plačevanje naročnine nalik playstationu in xboxu. Govori se, da bo čvekanje s soigralci potekalo le prek telefonične aplikacije. Še ena alineja bodo špili z NESa in SNESa, ki jih bo moč dolsneti za enomesečno brezplačno uporabo. A menda naj bi prvi kupci ta servis dobili zastonj do jeseni.

## POT IZ RDEČIH CIFER

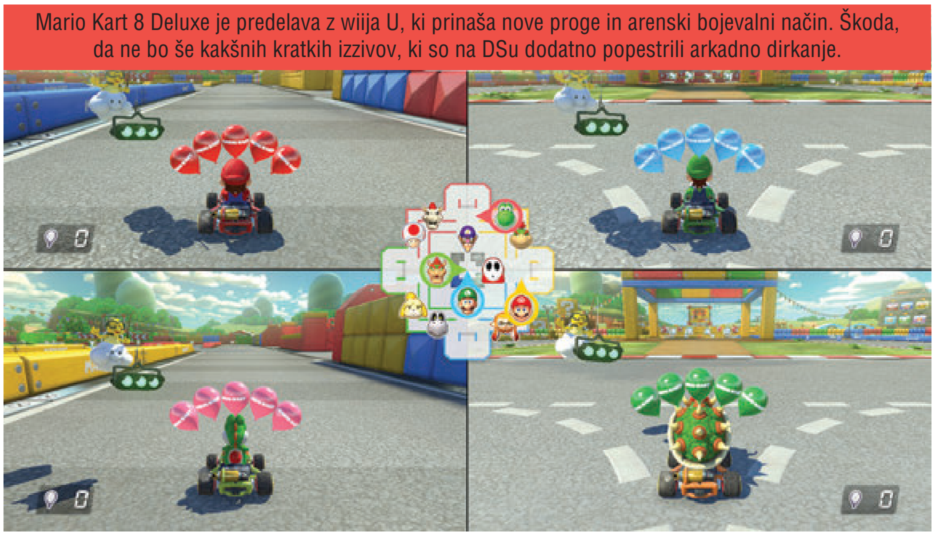
Nintendo ga je z wiijem U pobiksal pri imenu, kajti gmajna ni vedela, ali gre za wiijevo nadgradnjo, dodatek zanj ali nekaj tretjega. Tudi to je bil poleg drugega razlog, da se je konzola prodajala skoraj desetkrat slabše od predhodnika. Lani je bilo zanjo izdanih na zahodu manj kot deset iger, letos so napovedane cele tri. Switch bo s svežim imenom in svojstveno zasnovo razbremenjen starega porekla. Vseeno ostaja ugibanje, ali kanijo z njim obe svoji igralniški liniji združiti. Logično bi bilo, toda zaenkrat switch oglašujejo bolj kot sobno napravo, ki jo je moč opcijsko vzeti tudi na pot, in ne kot polnopravnega mobilnega drkamoža. Bržda zato, ker prenosnik 3DS do nadaljnjega ostaja na programu.

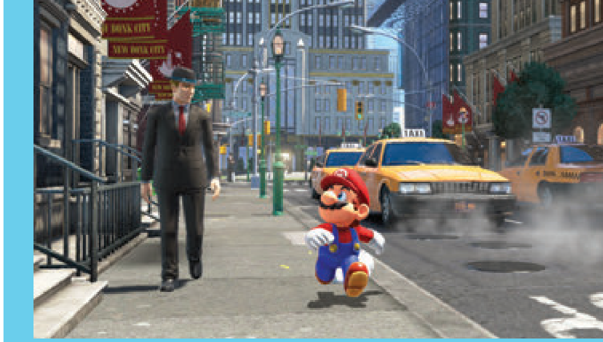
A čeri v temni, plitki vodi sodobnega konzolnega posla ne manjka. Ob strojni podhranjenosti je vnovič pod vprašajem podpora ostalih, predvsem zahodnih založnikov. Resda sta grafična pogona Unreal in Unity



Tole je luštna miselnica Snipperclips. Kazali so igranje v dvoje, kjer sta se papirnati bitjeci obrezovali v različne oblike in se kremžili, da je bilo veselje.

Mario Kart 8 Deluxe je predelava z wiija U, ki prinaša nove proge in arenski bojevalni način. Škoda, da ne bo še kakšnih kratkih izzivov, ki so na DSu dodatno popestrili arkadno dirkanje.





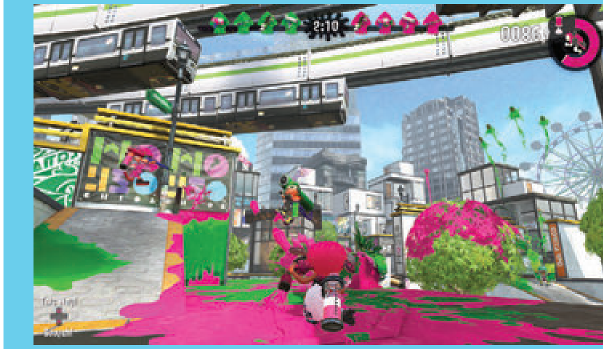
## **Super Mario Odyssey**, decembra

Vodovodarjev oče Shigeru Miyamoto je zatrdil, da želi maskoto po lahkotnejših odpravah vnovič približati trdojedrni publiki. Gotovo se obeta platformerska poslastica z odprtim svetom. Glede podrobnosti še molčijo, a je konkretna prikolica pokazala Maria v sila nenavadnih okoljih. Najbolj je izstopala urbana metropola, kjer je junaček tekal med realističnimi človečki, plezal po kandelabrih in poskakoval po taksijih. Nakar se je usedel v čaroben zrakoplov in odfrčal v domačne pisane dežele, kar je delovalo sila eklektično. Očitno bodo imela veliko vlogo pokrivala, saj je bilo brkateža moč videti v štacuni s klobuki, pa tudi lastno kapo je uporabljal kot orožje in začasno ploščad.

## **1-2-Switch**, 3. marca

Tale zbirka petindvajsetih odbitih mikroigric deluje kot mešanica Wii Sports in špilčičev WarioWare. V njih se bosta pred zaslonom pomerila dva igralca, ki si bosta zrla v oči. Kleč bo v zvoku in mahanju, s čimer bosta molzla kravo, ga brzinsko izvlekla v kavbojskem dvoboju, špilala namizni tenis, nadensavala in še marsikaj. Enoigralsko žretje sendvičev je denimo uporabljalo v usta usmerjeno kamerico, kjer so demonstratorji grizli s takšnim zanosom, kot so stvaritelji najbrž žvečili nore gobe.

## **Splatoon 2**, poleti



Pisana moštvena večigralska nažigačina Splatoon je Nintendov odgovor na naslove, kot sta CS:GO in Team Fortress. Četudi dvojka izgleda sumljivo slična prvencu, naj bi šlo za polnopravno nadaljevanje, ki se bo dogajalo nekaj let za originalom. Dosti likov bo tako istih, a predrugačenih. Še vedno bo v ospredju boj štiri na štiri, kjer bo ključno farbanje okolij, kar bo prinašalo prednosti v boju. Obljubljajo nova krepela in specialke, predvsem pa lokalno igranje v več.

ŠTUDENTSKA PONUDBA

PONUDBA JE
NA VOLJO
VSAK DAN OD
8. DO 20. URE

1,37 €

ŠTUDENTSKA PONUDBA JE
KATERI KOLI 15 CM SENDVIČ/
WRAP/SOLATA + MAJHNA
SOLATA + JABOLKO + VODA

FREE WI-FI

SUBWAY BEŽIGRAD
Dunajska cesta 115a
1000 Ljubljana

SUBWAY CENTER
Slovenska cesta 1
1000 Ljubljana

SUBWAY®
eat fresh.

Ponudba je na voljo vsak dan od 8. do 20. ure. Za dodatke je morda potrebno doplačilo. Ta ponudba ni združljiva z nobeno drugo ponudbo ali akcijo. Velja v sodelujočih restavracijah. Slike so simbolične. SUBWAY® je registrirana blagovna znamka Subway IP Inc. ©2017 Subway IP Inc.

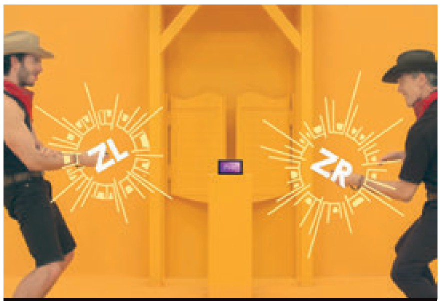
NINTENDO SWITCH
1-2-SWITCH
12
NINTENDO SWITCH
MARIOKART 8 DELUXE

Škatle so ožje od filmskih. Notri ne bo ploščkov, saj bodo igre na karticah. To pomeni krajše nalagalne čase in manj potrebe po inštalaciji v vgrajenih 32 GB prostora.

že prirejena, kar bo olajšalo razvoj in predelovanje. Vendar je razlika v moči glede na konkurenco tako velika, da sočasni razvoj blockbusterjev odpade. EA je sicer napovedal Fifo in Take2 bo prispeval NBA 2K, a vprašanje je, če bosta to enaki verziji kot za velike sisteme. Ostala evropsko-ameriška podpora je za zdaj uborna, saj predelave pet let starega Skyrima pač ne moremo imeti za impresivno. Ob splovitvi ne bo ne brskalnika ne aplikacij za pretočni video.

## N KOT NEGOTOVOST

Tudi drugače seznam podpornikov in naslovov ni navdušujoč. Ob lansiranju bo evropski switch spremljalo vsega šest iger v škatelni in digitalni obliki: Zelda, 1-2-Switch, Super Bomberman R, Skylanders Imaginators, Just Dance 2017 in I am Setsuna. Nato dospeta predelava Mario Karta 8 z wiija U in nadgrajena moštvena bljuvalnica barv Splatoon 2, do jeseni uleti vrsta konverzij v slogu Lego City Undercover in Rayman Legends, nakar je že čas za Maria. Toda kje so velike napovedi drugih hiš, recimo od Capcoma in Square Enixa kot nosilcev japonske zastave do Activisiona in Ubisofta, ki sta se zaenkrat omejila na poizdaje? In kje so Metroid, F-Zero, Star Fox, Kirby, Donkey Kong, Pikmin, Super Smash Bros., Pokemoni, še kaj izvirnega od Nintenda? Za sistem bo treba v Sloveniji na lansirni dan 3. marca odšteti 340 evrov. Dodaten par joyconov bo veljal 90 apoenov, igre pa bodo prišle med 50 in 70, pri čemer ne bo nobene priložene. Nintendo za zagon prodaje kakopak stavi na privrženost svojih zagretih ljubiteljev, ki bodo stali v vrstah kljub tem visokim cenam. Kako bo pretikalcu šlo na daljši rok in koliko ljudi si dejansko želi sobno konzolo, ki jo enakovredno igraš na poti, bomo pak videli.



Nintendo zopet veliko stavi na gibalni nadzor. Od wiija je tehnologija napredovala in joyconi so dosti kompletnejši. Celo tresenje je HD!

### **Zelda: Breath of the Wild**, 3. marca

Čeprav so se med razvojem igrali z idejo ženske junakinje, se vrača tipsko pobiški Link. Dežela bo ogromna in obljubljajo blazno svobodno raziskovanje. Temnic, naphanih z miselnimi orehi, naj bi bilo več, a bodo manjše. Heroj bo kajpak imel polno malho orožja, ki bo istočasno rabilo kot orodje, kakor veli izročilo niza. Novost bodo odprtosvetna opravila, kot so plezanje, nabiralništvo, kuhanje in mešanje koktejlov. Ker zvestega konjiča Epone ne bo, si bo deček moral kljuseta loviti sam, nakar jih bo pokemonsko zbiral v postojankah. Breath hkrati izide za switch in wii U, na njej pa je delala največja zeldaška ekipa doslej. Da se le ob odprtosti ne razvodeni igranje, saj je Zelda doslej vedno ujela čarobno razmerje med prostranostjo, poseljenostjo in predvsem raznolikostjo. Posnet govor pa pozdravljamo z našpičenimi ušesi!

### **Arms**, 3. marca

Še en dober pokazatelj zmožnosti joyconov bo Arms, robotska bojevalščina, kjer se bodo v areni pomerili jeklenkoti z raztegljivimi rokami. Z mahanjem se bo klofalo na sto in en način, blokiralo, se izmikalo in grabilo nasprotnika. V predstavitvi je početje delovalo posrečeno, zlasti za petkov žur s kolegi. Poudarek bo kajpak na večigralstvu. Opletalni nadzor je menda natančen in vzdušen, čistuni pa bodo vseeno lahko boksali s tipkami. Upamo le, da bo vsebine dovolj, da bo upravičila polno ceno.

### **Super Bomberman R**, 3. marca

Konami vendarle kani izdati še kakšen špil, ki ne teče na japanskem gamblerskem avtomatu. Tak je Super Bomberman R, ki se zgleduje po klasični, od zgoraj zrti in v večigralstvo usmerjeni klasiki, koder smo nasprotnikom v kvadratnih stopnjah nastavljali eksploziv. Zdaj bo podpiral do osem igralcev, nivoji pa bodo bolj razgibani. Med drugim vsled dejstva, da bodo to pot imeli več nadstropij. Multič je itak brezčasen, bo pa notri še štorijalna kampanja z zajetnimi šefi.

# PRISLUHNI ŠKOLJKI

**Kavbojc** si k ušesu prisloni 3DS in zasliši otroški smeh.

**Nintendova čarobnost je pregovorna in drkamožni špili iz Kjota so pribežališče pred klanjem in mrkostjo. Na prvi pogled so resda še bolj otročji in preprosti od že tako radoživih sobnih ustreznic. A pogosto pod mavrico skrivajo globino in čistokrvno igralništvo, ki ne šljivi smernic, ki igre vse bolj približujejo filmom. Nintendo fura starošolsko zabavnost, a si jo upa obogatiti – med drugim z breznaočniško stereoskopijo in dvozaslonskostjo konzolice 3DS. Pri njej sicer ni šlo brez začetnih težav zavoljo suše špilov in cene. A od splovitve pred šestimi leti se je slika (tudi zaradi hitre pocenitve) popravila in ne manjka Zeld, Mariov ter ostale pisane robe. Ko vzameš v zakup podporo generaciji DS ter drobižnim igricam in predelavam legend s starih konzol, zlepa ne nehaš igrati.**

Vseeno je čutiti, da je 3DS v jeseni življenja in vzburljivi naslovi kapljajo le še zlagoma, telefonične igrice pa mečejo vedno bolj grozečo senco. To se konkretno pozna na prodajnih cifrah vseh inačic, ki lezejo proti 65 milijonom. Upoštevaje okoliščine je to impresivno, a krepko nižje od 155 DSovih. Usmerjenost prenosnih konzolic je pač ozka, igre so konkretno dražje in terjajo več pozornosti ter časovnega vložka od mobidičnih, medtem ko raja stežka ostane pozorna več kot par minut. Nintendo to šteka, zato so izdali Mario Run in Pokemon Go, ki znajta privesti nove fane. Pomladitev konzole je sicer prinesla oznako 'new' in bolj praktičen 3D, ki sledi položaju oči. Ta skrbi, da se slika ob premikanju ne spremeni v glavobolni zmazek. Tudi dodatna analogna gobica pride prav in čipovje je bilo deležno posodobitve. A izboljšave je izkoristila uboga peščica iger in prenova ni okrepila prodaje.

Bližajoči se switch pri tem ne bo pomagal, toda 3DS še kar živi. Fantastično prodajana Pokemon Sun & Moon sta odličen dokaz za to. Potem sta tu tomesečna ploščadarica Poochy & Yoshi's Woolly World in Dragon Quest VIII, predelava zajetnega jrpgja s playstationa 2. Nakar pridejo velike titule, kot sta Pikmin in Layton, ter vrsta obetavnih dolpotegljivih špilčkov, kakršna je večigralska tankovščina Tank Troopers in nadaljevanje kmetovalske simulacije Harvest Moon, Story of Seasons: Trio of Towns. Pa lahkotni frp Snack world, Shakedown Hawaii in metroidvanijasti Monster Tale Ultimate. Kar dosti!

new NINTENDO 3DS XL
PIKACHU YELLOW EDITION

**Tole je prihajajoči pikačujasti 3DS, kakršen pritiče Sunu in Moonu. Cena je še vedno kar visoka, saj boš za priporočljivo povečano XL-varianto pri nas odštel okoli 200 evrov.**

## EVER OASIS

V žanrski zmešanki Ever Oasis bomo tretjeosebno raziskovali in se bojevali, se spuščali v temnice ter gradili naselbino. Ključni bodo nabiralniški pohodi z izmikalnim realnočasnim tepežkanjem. Nanje se bodo vselej podali trije kameradi, med katerimi bo moč preklapljati. To bo ključno tako za boj kot reševanje ugank. Treba bo kombinirati veščine, krepela pa bodo hkrati rabila kot orodja, tako kot v Zeldah. Eden bo denimo priklical veter in se pretvoril v žogo, drugi bo s sulico žokal sovrage in prevračal skalovje. Pisanost, egiptovski navdihi in neobičajna zmes pristopov obljubljajo nekaj posebnega, češnja na torti pa bo menjavanje dneva in noči, kar bo vplivalo na igranje. *jeseni*

## MARIO SPORTS SUPERSTARS

Mario poleg vodoinštalaterstva fura kup hobijev. Tenis in golf je na 3DSu že špilal, zdaj pa od istih razvijalcev prihaja zbirka petih športov. Poleg loparjenja in porivanja žogic v luknje bodo tu še bejzbol, nogomet ter konjsko dirkanje. Sliši se kot veliko igric za ceno ene, saj vsaka deluje polnomastno in bo deležna večnivojskega turnirja. Najbolj privlačen se zdi pravi fuzbal z enajstimi igralci na ekipo, seveda z Nintendovimi maskotami. Konjarjenje bo vsebovalo tamagočijevsko vzrejo kljuset, obenem pa bo po Mario Kartu povzelo pobiranje dobrot, s katerimi bomo zagodli nasprotnikom. Vključeno bo večigralstvo, tako med bližnjimi konzolicami kot prek spleta. *10. marec*

## FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA

Resda je Shadows of Valentia rimejk strateške frpjke iz leta 1992, a dotični Fire Emblem Gaiden za NES nikdar ni zapustil rodne Japonske. Nova podoba bo moderna in 3D, igralna srž pa ostaja starošolska in precej drugačna od novejših vnosov. Gaiden je namreč poleg samoumevnih taktičnih bojev vseboval še plazenje po temnicah in bolj odprto raziskovanje sveta ter mest. Oboje je kasneje iz niza izginilo v prid premočrtnemu napredovanju. Zgodba se bo kajpak vrtela okoli dveh sprtih narodov, ki se vojskujeta za prevlado na celini, in bo podajana skozi govorjene dialoge ter animejaste vmesne sekvence. *19. maj*

## PIKMIN

Pikmin je zabaven niz, ki je zmešal strategije in arkade. Tudi na 3DSu bo v ospredju junaček Olimar, ki bo ukazoval simpatičnemu vodu drobnih bitjec. Le da bo tokratna odprava od strani zrta ploščadarica z obilico miselnih orehov. Temeljili bodo na različnih vrstah pikminov z raznovrstnimi sposobnostmi, ki jih bo kapitan razmetaval naokoli. Modri plavajo, rumeni se ne bojijo elektrike in letijo više, rdeči so odporni na ogenj ... Dogodivščina bo bolj akcijska in treba bo urno razmišljati ter se reševati iz vsevrstnih zagat, obenem pa bo vsebovala dosti boja in zajetne šefe. Po enoletni tišini nas je že malo skrbelo, a je Nintendo zatrdil, da je razvoj v teku. *jeseni*

ノア
確かにモナカと思われる成分が
検出されていますよ。

## LADY LAYTON: THE MILLIONAIRE ARIADONE'S CONSPIRACY

Profesor Layton se je upokojil, a niz mozgalic gre naprej. Klobučarja bo v sedmi igri nadomestila hči Kat, ki bo v Londonu detektivsko razreševala primere s pomočjo govorečega psa in prijateljev. Predvsem pa bo iskala očeta, ki je izginil kot kafra. Odmotavanje misterija bo slonelo na klasičnih avanturah in bo polno ugank, ki bodo pridoma izkoriščale dvozaslonskost. Nekatere bodo matematične, druge blodnjaške, tretje logične ... Gotovo se bodo znova na inovativne načine prepletale s štorijo. Upamo, da bodo na nivoju – pred enim letom je namreč preminil Akira Tago, ki je doslej skrbel zanje. *jeseni*

POP CORN
POP CORN

# KOKIČARSTVO 2017

Menda se je eksplodirana koruza v povezavi s filmom pojavila med ameriško krizo v tridesetih letih prejšnjega stoletja. Takrat so namreč kinematografi v kokicah našli poceni prigrizek, ki ga je bilo moč zelo hitro pripraviti v večjih količinah. **JCT** vpogleda, ob katerih fantastičnih izdelkih sedme umetnosti jih bomo zobali v letošnjem letu.

## Thor: Ragnarok

Ragnarok bo povedal, kaj se je z Gromovnikom in Hulkom zgodilo po Ultronu oziroma počemu ju ni bilo v Civil Waru. Tačas sta se namreč oba bojevala v gladiatorski areni na planetu Skaar. Zelenca so zelo verjetno v vesolje deportirali njegovi zemeljski stanovski kolegi, da se malo umiri. Ta del je geekom dobro poznan iz znamenite zgodbe Planet: Hulk. A film je ipak Thorov, čigar prvi kvest bo poiskati svoje mogočno kladivo Mjolnir. Z njim se bo vrnil na rodni Asgard in preprečil ragnarok, somrak bogov, ki ga kuha Hela. Dotična zlohotnica, ki jo bo zaigrala Cate Blanchett, je nov lik na filmu, medtem ko je v sličicah z oblački pogosta sitnoba. Pravzaprav sta s Thorom v žlahti, saj jo je zaplodil njegov zločesti burazer Loki. Ta bo seveda prav tako v filmu, kajti njegova težnja po asgardskem prestolu je nesmrtna. Studio napoveduje najbolj spektakularno superjunaško predstavo doslej, saj je ragnarok katastrofa največjih proporcev. Ker bo dogajanje docela izvenzemeljsko, ne bomo videli navadnih smrtnikov, kot sta Toni in Nataša. **27. oktober**

## The Fate of the Furious

To je naslov osmega poglavja v nizu Fast and Furious, ki bi se kaj lahko imenovalo Fast and Furiousa. Ekipi se namreč pridružuje Charlize Theron. Prav ona bo poskrbela za ključni in presenetljiv zaplet, saj bo zdaj poročenega Dominica Toretta (Vin Dieasla) speljala na kriva pota stran od družine. Karte bodo zato premešane in proti Domu bosta združila moči pretekla nasprotnika Dwayne Johnson in Jason Statham. Nič ne kaže, da bi ustvarjalcem zmanjkalo idej, kajti napovednik pokaže spektakularno akcijo bicepsov, tankov, lamborghinijev, ameriške mogote in celo podmornice. Denarja imajo največ doslej, je pa res, da pol ducata znanih imen, med katerimi sta še Kurt Russell in Helen Mirren, ni poceni. **13. april**

## Guardians of the Galaxy Vol. 2

Prvi podvig disko Star-Lorda, zelene Gamore, psihotičnega Rocketta, tupega gorostasa Draxa in drevesa I am Groot je bil nepričakovano vesoljsko presenečenje, zato so obeti za drugi volumen visoki. Tokrat bo poudarek na preteklosti likov, saj bomo izvedeli več o napol E.T.jastem poreklu kapitana (bojda je njegov fotr 'razumni planet' Ego, ki ga bo zaigral Kurt Russel), o odnosu Gamore z otroško prijateljico in zdajšnjo zlobnico Nebulo ter o laboratorijskem nastanku orožarskega rakuna. Groot, ki se je prejšnjič žrtvoval za družbo, pa bo tokrat le majhen drevešček. Seveda film ne bo družinska drama, marveč slikovita akcijska komedija, polna ubijalskih enovrstičnic, tentaklastih pošasti in svetlobne hitrosti. Glavni negativec – ker ta pač mora biti – še ni poznan, a zagotovo bo v ozadju rovaril Thanos. To je tista vijolica, ki zbira dragulje neskončnosti, s katerimi kani zavladati vesolju in širše. Stika z Avengerji še ne bo, toda njihove poti se bodo nedvomno križale v prihodnosti. Zelo verjetno v enem od dveh filmov Infinity Wars. **4. maj**

## Wonder Woman

Čudežna žena je amazonska princesa, iz mitske dežele Themyscire doma. Spočeta je bila od samega Zevsa, zato je polbožja, kar ji daje silno mogoto in precejšnjo neranljivost. Pri ravsanju si pomaga z mečem, lasom resnice in neprebojnima zapestnicama. Moških ne pozna, dokler ne sreča vojaka Steva Travorja, s katerim gre v deželo smrtnikov kot Diana Prince. Taka je Wonderčina izvorna zgodba, ki jo bo povedal tudi prihajajoči film. Dogajanje bo namreč postavljeno pred njeno kinematografsko premiero v BvS, konkretno v čas prve svetovne vojne. K Amazonkam uletijo kajzerjevi vojaki, iščoči mitska orožja, a tisti pravi nadnaravni zlobec bo bog vojne Ares, njihov kanonični nasprotnik. Kot soldat Štef Trevor bo ob bokih izraelske manekenke Gal Gadot tekal Chris 'kapitan Kirk' Pine. Bo predstava, ki jo režira ženska, popravila vtis lanskih DCjevih razočaranj? **1. julij**

## Alien: Covenant

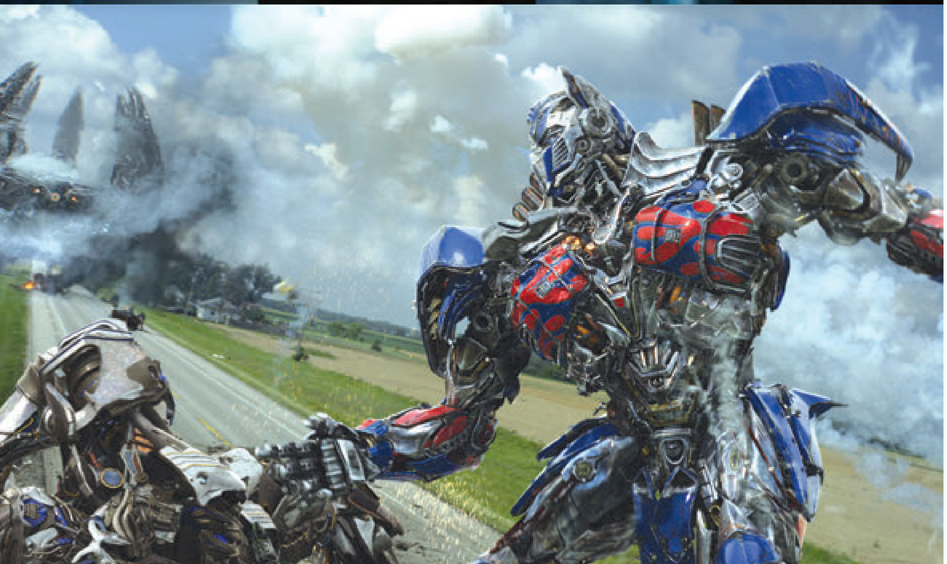
Nadaljevanje Prometeja je drugo od treh filmov, ki bodo zgodbo pripeljali do originalnega Osmega potnika. Covenant je ladja, ki onstran galaksije odkrije skrivnosten planet. Taistega, kamor je priletel preživeli dvojec Elizabete in sintetičnega Davida na koncu predhodnika. Posadki se sprva zdi, da je naletela na paradiž, a se kmalu izkaže, da gre za pekel. Tak, ki ga naseljujeta mutirana vrsta zobatih žverc z dvojno čeljustjo in kislinožiljem. Je to svet skrivnostnih Inženirjev, ki so ustvarili tako človeško vrsto kot ksenomorfe? In kdo je potemtakem zinženiril Inženirje? Kdo bi vedel. Na vsak način bomo od Ridleyja Scotta deležni nove močne ženske junakinje s priimkom Daniels (Katherine Waterston) in poštenega odmerka groze, ki naj bi docela nadkrilila Prometeja. **18. maj**

## Star Wars Episode VIII: The Last Jedi

Osma epizoda vojnozvezdne sage se ne bo imenovala First Order Strikes Back, kakor smo špekulirali zajedljivci, razočarani nad neizvirnostjo sedmice, marveč The Last Jedi. Film se bo brezšivno nadaljeval od predhodnika z otvoritvijo na oceanskem planetu Ahch-To, kjer biva puščavnik Luka Nebohodec. Starec bo imel tokrat glavnejšo vlogo, saj se bo zoperstavil svojemu blaznemu nečaku. Da bo pri tem nekako umrl, je samoumevno, a še prej bo pretresel midikloriane v Ray, ki je že pokazala zavedanje Sile. Ona bo nato naslovni poslednji jedi. Kako nepričakovan in izviren zasuk! Izkazati se mora le še, da je njegova hči. Na odru se bodo kajpakda zvrstili vsi stari poznanci, od Chewbacce prek očitno žive tharthovske stotnice Phasme do princese Leie, ki so jo še pravočasno pofilmali. Končno bomo videli preostale renske viteze in stvarnega temnosilnega Snoka, ki je menda velik kot lego striček. Čeprav so večino materiala že posneli – en kos celo v Dubrovniku –, je fabula zaenkrat največja tajna. Kar je v redu. A do kraja leta bo troje napovednikov nedvomno izdalo še preveč koscev. Mimogrede, režiser in scenarist je tokrat neznani Rian Johnson, kar zna biti bolje. **14. december**

## The Mummy

Pošastje je trendovsko, zato svoj monstruozni univerzum otvarja tudi Universal. V njem bodo zbrani klasični stvori, od Frankensteina prek Volkodlaka do Drakule, in njihove štorije se bodo po potrebi križale. Prvo poglavje bo Mumija, kjer bo naslovna vloga pripadla pred štiri tisoč leti umorjeni egipčanski princesi Ahmanet. Frača se po spletu okoliščin resurekta v modernem Londonu in se, kot veleva tradicija od mrtvih vstalih mumij, odloči človeštvu maščevati za vse ancientne krivice. Preganjal jo bo nihče drug kot Tom Cruise, kar je vsekakor nepričakovano. Če bo njegov lik prisoten tudi v drugih filmih, pa ni znano. **8. junij**



## Blade Runner 2049

Iztrebljevalec kotira v prvo peterico najkultnejših znanstvenofantastičnih filmov. S temačno okolico je definicija neo-noira in spomin na čase, ko so androidi v filmih še pomenili moralne dileme, ne samo velikih pušk. Zato od naslednika, na katerega smo čakali kar petintrideset let, zahtevamo veliko. Dogajal se bo tri desetletja po izvirniku, v letu 2049, toda s podobno zagnojenimi, deževnimi supertehnološkimi mesti. Ta so polna replikantov – biomehaničnih posnetkov ljudi, ki včasih poblaznijo, zaradi česar ima policija oddelke njihovih pobijalcev, eee, ugaševalcev. Eden takih je policist K v podobi Ryana Goslinga, ki naleti na velezaroto, ki lahko postavi na kocko ravnotežje med ljudmi in manjljudmi. Za pomoč mora najti legendarnega nekdanjega lovca na replikante Deckarda, ki se je po dogodkih v prvem filmu potuhnil neznanokam. V njegovi vlogi se vrača Harrison Ford, dočim je na režiserski stolček sedel Denis Villeneuve, ki postaja eden najbolj čislanih mož v Hollywoodu. **5. oktober**

## War for the Planet of the Apes

Največja nevarnost človeštvu je prav človek sam, vendar se to lahko še spremeni. Priti znajo vesoljci, scvreti nas zna Zemlja ali pa nas bo skušalo na vrhu prehranske verige nadomestiti kakšno drugo bitje. Po možnosti takšno, ki ga bomo ustvarili sami. Tako futuro slikajo vnovič zagnani filmi Planet opic, kjer se mora od virusa zdesetkana humaniteta boriti z legijami inteligentnih primatov. Vodi jih šimpanz Cezar, posledica laboratorijskega eksperimenta, ki bi bil rad mirovnik, a mu to ne uspeva vsled krvoločnosti v lastnih vrstah in na človeški strani. Razprtije bodo v tretjem filmu pripeljale do odločilnega spopada, ki bo vključeval džipe, topove in helikopterje. Vse to bo imela na razpolago armada nekega okrutnega polkovnika (Woody Harrelson), prvak pa bo zavladal planetu – ljudi ali opic. Obetajo se navezave na davni izvirnik, med drugim v obliki neme punčke, ki naj bi sčasoma zrasla v divjakinjo Novo iz prvenca iz leta 1968. **13. julij**

## Ghost in the Shell

V niti ne več tako oddaljeni prihodnosti človeštvo povezuje 'internet vtisov', ljudje pa se krepijo s strojnimi deli in se dopolnjujejo z umetnimi bitji brez razuma in duše. A v slednjih se začne nekaj dogajati: v artificielni školjki se pojavi 'duh', prava inteligenca, in premeša družbeno-etične karte. Taka je zasnova slovitega japonskega niza GitS, ki bo na pomlad dobil visokoproračunsko hollywoodsko inačico. Ta ne bo sledila le izvirniku ali zgolj enemu od nadaljevanj v stripu ali risanki, temveč bo nekakšen kolaž iz številnih virov. Pod žarometi bo še vedno Majorka (Scarlett Johansson), prva kiborginja s posebnim telesom, zmožnim izrednih refleksov in celo kamuflaže. Toda vprašanja se bodo bolj tikala njene intime, kot da bi bila visokoleteče neotipljiva kakor v izvirnikih. Vizualno je film videti na nivoju in Scarlett dobra izbira za glavno vlogo. **30. marec**

## Transformers: The Last Knight

Filmska franšiza, ki je doslej zaslužila tri milijarde evrov in pol ter je povsem neodvisna od tipično negativnega kritiškega mnenja, se v peto vrača v najbolj odbiti obliki. V norem scenariju se bodo zmešali Optimus Prime, nacisti, kralj Artur, Megatron, Anthony Hopkins in Michael Bay, za katerega naj bi bil to zadnji režijski projekt v nizu. Dogajanje se bo vnovič pletlo okrog očeta samohranilca Cada Yeagra (Mark Wahlberg), ki bo z Autoboti in Decepticoni tancal po alternativni zgodovini, kjer je Hitler zmagal. Morda bo vnovič pristal na starodavni cybertronski ladji Knight's Temenos, ki so jo uporabljali Dinoboti ter si jo je prisvojil lovec Lockdown, videli pa smo jo v Age of Extinction. Teorij je dosti, uradnih informacij pa zaenkrat bolj malo. **22. junij**

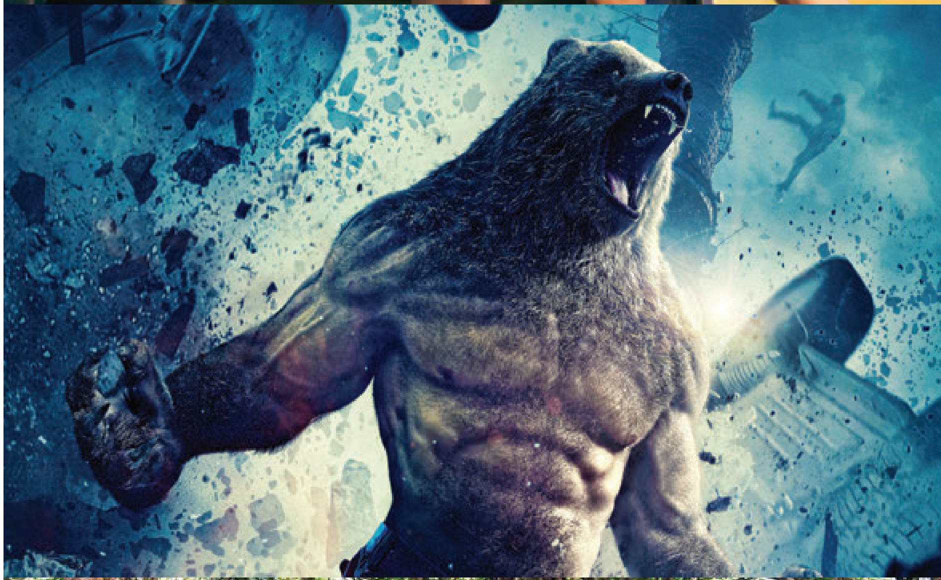
## Justice League

Zavoljo kockastih artefaktov moči Zemlji preti nevarnost s planeta Apokalips. Z vojsko parademonov prihajata mogočna zajebanca Steppenwolf in njegov nečak Darkseid, tisti, ki strelja cikcakaste omegažarke. Batman zato sestavi ekipo posameznikov s posebnimi lastnostmi: Diano Wonderbra že pozna, iz morja potegne Aquamana, nekje najde asocialnega Flasha in ob bok jim stopi kiborški Cyborg. Pa Superman? Tudi on, čeravno je kao mrtev, a v resnici kajpakda ni. A kljub tej silno-hitri, mehansko-škrgasti in leteče-pametni ligi pravice je morebiti za naš planet že prepozno, na kar je namignil apokaliptični sanjski odlomek v BvS. Zelo verjetno so pisci v zgodbo vpletli ideje iz več stripov, recimo iz Injustice, kjer se Supsu zavoljo Lojzkine smrti zmeša in postane diktator, ter iz Flashpointa, kjer je Flash spreminjal časovnico. Namignjeno je takisto na pojavnost Zelene lanterne. Režiser Zack Snyder napoveduje lahkotnejši izdelek napram prejšnjemu, ljubitelji DCjevega sveta pa srčno upamo na odsotnost scenarističnih neumnosti. **16. november**

## Valerian and the City of a Thousand Planets

Leta 1967 je francoski dvojec ustvaril stripovsko vesoljsko opero Valérian et Laureline, v kateri naslovna junaka rešujeta časovne paradokse. Sta namreč v službi agencije, ki v 28. stoletju skrbi za urejenost prostor-časa, medtem ko večina prebivalcev Terranskega imperija živi v sanjski navidezni resničnosti. Njune akcijske, komične, pa tudi romantične dogodivščine so izhajale skoraj štiri desetletja in navdahnile mnoge štorije, med ostalim Vojno zvezd in Peti element. Zdaj bodo grafični zvežčiči prvič dobili platensko uprizoritev, katere scenarist, režiser in producent je znameniti Luc Besson. Kot dolgoletni bralec si je želel že od otroštva posneti film, zato se je zanj resnično zavzel, kar priča proračun 180 milijonov evrov. S tem bo Valerian najdražji in najbolj vsemirski evropski film z mnogo alieni. Za razliko od podobnih naslovov bo odvijanje bolj skrivnostno in detektivsko, negativec pa se bo pokazal šele na kraju. Parižanu zaupamo! **20. julij**

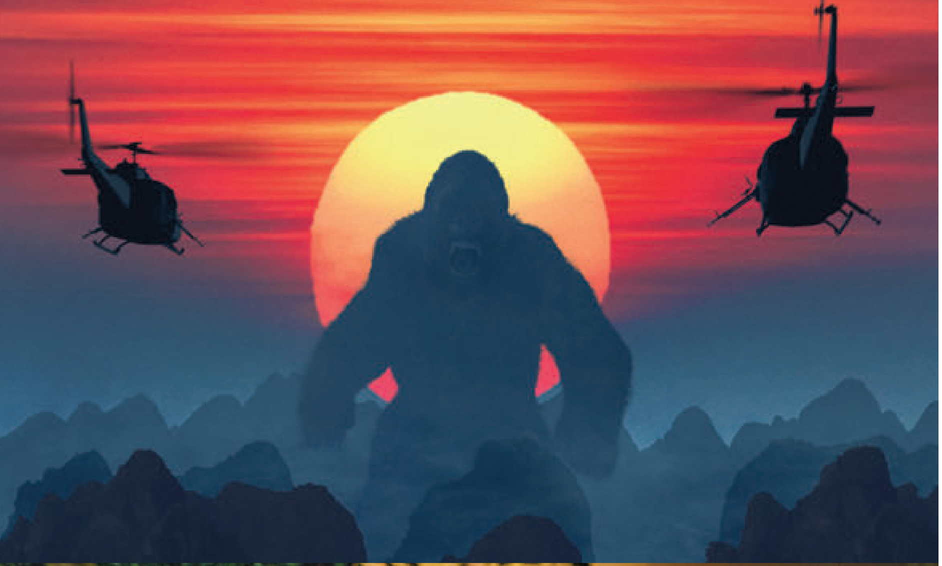
## Guardians



Zaradi koreninjenja v ameriškem stripovstvu večina rešimož in rešižena malopridneže pretepa pod zastavo z zvezdicami in progami. Nič več, kajti Guardians bo film s precej ruskimi superjunaki, kot je gorostasni možakar-medved, ki vihti minigun, ha! Na strani pravice se bo borila četverica nadljudi, ki bodo predstavljali različne narode nekdanje sovjetske federacije. Poleg kosmatega hrusta Ursusa bodo na sceni Armenec Ler, ki zna manipulirati s skalami; nadsvetlobno hitri Kazahstanec Khan, ki z rezili naseklja paradižnik in teroriste na RES zelo tanke rezine; ter Ukrajinka Ksenia, ki lahko hodi po vodi. Skupinica je nastala kot komunistični eksperiment z genskim inženiringom sredi hladne vojne, toda vrla domovina jih zdaj potrebuje, ker ji grozi zlobec Kuratov. Ta je sestavil umotvor, s katerim ugaša vse vojaške naprave razen svojih tankovskih dronov, ki naskočijo Moskvo. Nadejamo se lahko transformerskega demoliranja ulic ruske prestolnice in odgovora na vprašanje, koliko je vredna ruska šola početja posebnih učinkov. **23. februar**

## Jumanji

Uspešnica Robina Williamsa iz leta 1995, napravljena po otroški knjigi Chrisa Van Allsburga, dobiva nadaljevanje. Uročena namizna igra, ki špilavce posrka v fantastični džungelski svet, je namreč še vedno živa. Spet jo bodo zaigrali nepazljivi najstniki, a mladi frisi ne bodo dolgo na platnu, kajti zvečine bomo gledali njihove igralne like. Tele na desni. Med njimi masovno prednjači Dwayne Johnson, čeprav ima tudi Jack Black konkreten volumen. Kvartet, kjer sta še zamorec in Amazonka, se bo moral prebiti čez neštete pasti in zagonetke, se ogibati črnim mambam in nosorogom. Pustolovščina za vso družino. **21. december**



## Kong: Skull Island

Studio Legendary gradi lasten spektakularen svet: MonsterVerse. Tega je spočela Godzila, nadaljuje ga novi King Kong, prihodnje leto pride še ena Godzila, vrhunec pa se obeta leta 2020. Takrat se bosta dinozavrska pošast in kolosalna gorila spopadla v maniri starih japonskih filmov. Kong posledično ne more meriti nekaj deset metrov, saj bi ga strašni kuščar pojedel v enem grižljaju, marveč raje sto in več. Kot vselej njegov mir na Skull Islandu zmoti zvedav človek, ki raziskuje tihomorske otoke. A tam ne živi le kosmati velikan ... Odpravo bo vodil najbolj slaboritni motherfucker Samuel L. Jackson, ki bo s prehistoričnimi beštijami obračunal enako uspešno kot s kačami na aeroplanu. Ne gre pa pričakovati klasičnega izteka z blondinko na njujorškem nebotičniku. Kong tokrat BO nebotičnik, ki preživi. Zanimivost: dogajanje bo postavljeno v sedemdeseta. **9. marec**

## Logan

Deseti film v seriji X-Mož je navdih dobil po nenavadnem stripu Old Man Logan, kjer je James Howlett iliti Logan iliti Wolverine siv in betežen ter ga nadleguje Hulkova degenerirana familija. Toda razen osnovne premise o postaranosti in distopični futuri zgodbi nimata nič skupnega, zato v filmu gotovo ne bo slepega Hawkeya in tiranozavra, ki poje Daredevila. Zgodba bo postavljena v leto 2029, ko Logan s starčkom Xavierjem spokojno živi na jugu ZDA in njune moči so le bleda senca starih dni. Toda mir gre preč, ko z rokomavhi za petami uleti 11-letna mutantka Laura. Punca je opremljena z adamantnimi kremplji in je cela zajebana. V stripovskem univerzumu je ona Wolverinov klon, a na platnu zna biti njen izvor drugačen. Čeprav ostalih rešiXmož ne bo in bo akcija bolj prizemljena, proračun dobrih stotih milijonov vseeno obeta spektakel, kot se zagre. Povprečen izdelek to pač ne sme biti, saj gre po sedemnajstih letih rosomaštva za zaključno predstavo Hugha Jackmana. **2. marec**

## Spider-Man: Homecoming

Z novo ekranizacijo Spidey naposled vstopa v Marvelov kinematografski univerzum, kjer ga doslej zavoljo nesodelovanja Sonyjevih in Disneyjevih studiev ni bilo. Peter Parker, ki ga bo zaigral Tom Holand, bo s petnajstimi leti najmlajši doslej in bo zatorej imel največ pubertetniških težav. Da pa se ne bo spopadal le z mokrimi sanjami in uličnimi tatovi, bo poskrbel eden Spider-Manovih najstarejših in najbolj ikoničnih stripovskih zlobcev, Vulture. Mrhar je genialni inženir z obrazom Michaela Keatona v krilatem oklepu, ki seje nemir po Velikem jabolku. Petru bo pri dojemanju superjunaškosti pomagal mentor Tony Stark, a bržda brez pretirane ironmanovske vpletenosti. Sony ima v načrtu troje Pajkoževih filmov, medtem ko o pojavnosti v naslednjih predstavah Avengerjev ne govorijo. **6. julij**

## John Wick: Chapter 2

Kaj se zgodi, ko Keanuja Reevesa pustiš pri miru, ker je tik pred smrtjo – tako v prvem filmu John Wick kot v resnici, ko njegova kariera že diha na hlape? Jasno: vstane, zmlati te ko vrečo smeti in te ustreli v jajca. V noir uspešnici, znani predvsem ljubiteljem akcijskega žanra, je bilo veselje opazovati kamnitofrisnega Keanuja, kako poln svežega zanosa garba in poka ruske mafijozne barabe. Pri tem se je tekoče posnetega dogajanja držal pridih stripovske nadnaravnosti v obliki skritega ašašinskega podzemlja. V naslednjem poglavju se bo Wick kot vrhunski morilec odpravil v Rim zmlet novo pogodbeno tarčo in manjšo armado visoko izurjenih ubijalcev, ki jo bodo ščitili. Obetajo se strelsko-tepežkarski obračuni v katakombah in bruslijevski sobi, polni ogledal, spet narejeni v takoj prepoznavnem, masleno gladkem slogu. Le da bodo tokrat imeli dosti večjo vlogo avtomobili, ki bodo prispevali epske pregone. Tokrat se bo zasedbi pridružil Laurence Fishburne, ki zna ponuditi kakšno tabletko. **23. februar**

## Power Rangers

Sredi devetdesetih je producent Haim Saban na zahod pripeljal inačico pritegnjene japonske igrane TV-serije Super Sentai, kjer so se mulci v trikojih karatejsko borili z gumijastimi pošastmi. Ob starševskem zavijanju z očmi so se Power Rangers prelevili v megauspešnico, ki je še zmerom aktualna in dobiva tretji film. Ta bo dogajanje postavil na začetek, kjer si trije problematični mladeniči in dve nabriti mladenki nadenejo epsko tesna oblačila in postanejo Mogočni gozdarji, zaščitniki Zemlje pred žlehtno vesoljsko coprnico Rito Repulso. Ločijo se po barvah, veščinah in osebnosti, pa pecajo se tudi malo med sabo, drugače bi bilo dolgčas. Kakšnega posebej nazornega nasilja in krvi ne bo, namesto tega bomo deležni mnogo bleščavega brcanja, kajti kot nas je naučil Leonardo, je pošten mavaši geri vsaj tako učinkovit kot strel v glavo. A seveda bo treskalo in pokalo šele po tistem, ko si bodo najstniki prišli na čisto z novopridobljenimi močmi, kar zna trajati vsaj pol filma. **23. marec**

## Beauty and the Beast

Nič manj kot četrt stoletja je minilo od prve celovečerne risanke Lepotica in zver, ki je ljubitelje tehnologije razveselila z navdušujočo računalniško animacijo plesne dvorane. Po njej sta se ob zvokih kultne balade Celine Dion in Peaba Brysona zasukala ukleti zverinec, ki je bil v resnici lep princ, in mlada vaščanka Belle, ki ga je bila usojena odrešiti. Okrog gradu pa se je smukal lovec Gaston, ki si je kanil devojko prisvojiti in konkurenta ugonobiti. Letošnji rimejk bo igran, pri čemer bo dekla postala 'lončarička' Emma Watson. Ustvarjalci kanijo ravno toliko spoštovati prvenec kot ga nadgraditi glede resnobnosti in novih pesmi. Muzikalična plat bo deležna novih štiklov, ki naj bi bili enako dobri kot uveljavljeni iz risanke in odrov ter jih je ustvaril izvirni skladatelj Alan Menken. **16. marec**

## Baywatch

Upočasnjeni prizori brhkih losangeleških lepotcev v rdečih kopalkah so še vedno globoko vžgani v slehernika, ki je v devetdesetih spremljal televizijski program. Zato so se jih holivudarji v skrajno inovativnem navdihu odločili preseliti na veliko platno. Nova podoba Baywatcha odraža duh časa: ker ljubavni tepihi niso več toliko v modi, je Hasselhoffa v vlogi gazde reševalcev iz vode Mitcha Buchannona nadomestila gora mišic Dwayne Johnson. In ker Pameli Anderson joški verjetno ne stojijo več v pravo smer, bo imela bjonda C. J. Parker obraz Kelly Rohrbach. Največ vimen bo sicer prispevala Alexandra Daddario, dočim bo Rockov kamerad še en fejst izklesan radiator, Zac Efron. Ta gruča elitnih reševalcev se bo morala spopasti z nevarno kriminalno združbo, in sicer glede na dražilnike v precej komični maniri, tako da nemara dobimo čisto spodobno poletno komedijo. Stari ljubitelji serije se pritožujejo, da to pomeni pobebljenje izvirnika, ki da je bil resnejše sorte. Ja, ker Obalno stražo so ljudje gledali zaradi karakterne drame. **25. maj**

## Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales

Kapitana Črnega bisera, simpatično zmešanega gusarja Jack Sparrowa, smo videli že v štirih spektakularnih pustolovščinah. Najprej se je ukvarjal s Barbarosso in prekletim azteškim zlatom, nato je lovil srce nemrtvega Davyja Jonesa, v tretjem filmu se je povezal s cehovskimi kolegi zoper angleško trgovinsko družbo, nakar je iskal bajeslovni studenec mladosti. Ker je Johnnyju Deppu zavoljo ločitve zmanjkalo denarja, bo svojo impersonizacijo Keitha Richardsa zaigral še petič. To pot mu bodo povzročali neprilike strašni kapitan Salazar (Javier Bardem) in njegova okostnjaška posadka, ki so pobegnili iz Hudičevega trikotnika in osnovali antipiratsko združenje. Zato mora Jack najti edino orožje, ki jim bo prizadejalo bolečino, mitski Pozejdonov trizob. Pri tem se mu bo pridružil prejšnjič izostali Legolas, na spisku igralcev pa je tudi Paul McCartney. Kot predhodnik ima projekt znova astronomski, nepredstavljivo visok budžet: 320 milijonov dolarjev! **25. maj**

"PS", "PlayStation", "DUALSHOCK" and "△○×□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All rights reserved.
©2016 Sony Interactive Entertainment Europe. All titles, content, publisher names, trademarks, artwork, and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners.
All rights reserved."SONY" and "make.believe" are registered trademarks of Sony Corporation. "Sony Entertainment Network" is a trademark of the same company

RIG
MECHANIZED COMB
MCL

# LIVE THE GAME

PlayStation®VR

## NATANČNO SLEDENJE

PlayStation®Camera beleži gibanje devetih luči na prednji in zadnji strani ter ob straneh čelade PlayStation®VR. S tem precizno določi njen položaj v sobi in v realnem času spremlja premikanje glave v polnem krogu. S tem PlayStation®VR poskrbi za vtis, da si del živega, pisanega navideznega sveta, kjer nič ne ovira pogleda.

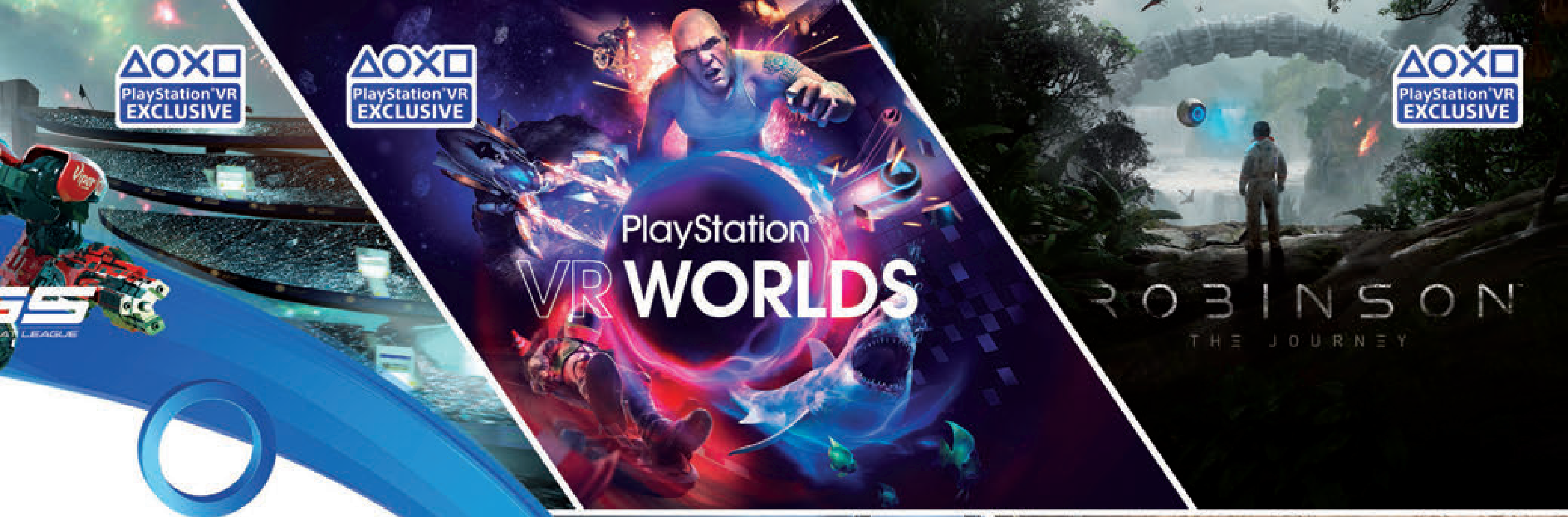
## V PRODAJI OD 24.1.

399 EUR

## V VEČ JE LEPŠE

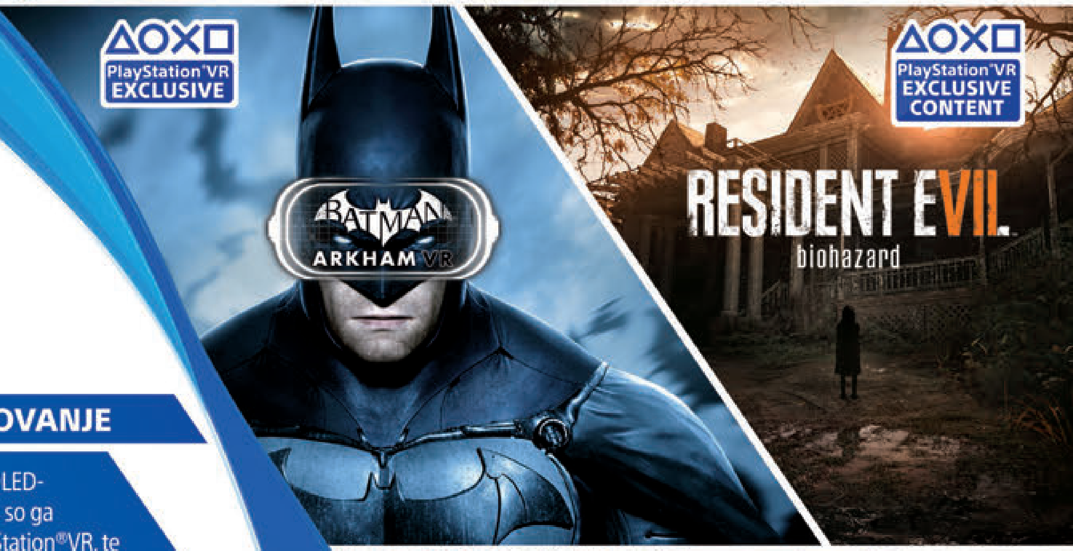
Prijatelji lahko na televizijskem zaslonu opazujejo, kako se potapljaš v svet navidezne resničnosti in kaj tam počneš. Ali pa se pomerijo s tabo z lastnimi brezžičnimi kontrolniki DUALSHOCK®4.

RESIDENT EVIL™ 7 BIOHAZARD bo na pr
Batman™: Arkham VR bo moč do 31. ma


PlayStation®VR EXCLUSIVE
PlayStation®VR EXCLUSIVE
PlayStation® VR WORLDS
PlayStation®VR EXCLUSIVE
ROBINSON™
THE JOURNEY

## 3D-ZVOK

Čelada ne proizvaja običajnega obkrožajočega zvoka, ampak pravo tridimenzionalno zvočno sliko. Ta ti omogoča, da natančno prepoznaš smer in razdaljo virov okrog sebe, pod in nad sabo.


PlayStation®VR EXCLUSIVE
BATMAN
ARKHAM VR
PlayStation®VR EXCLUSIVE CONTENT
RESIDENT EVIL
biohazard

## GLADKO IZRISOVANJE

Napredni, visokoločljivostni OLED-zaslon velikosti 5,7 palca, ki so ga ustvarili posebej za PlayStation®VR, te zlahka prepriča, da si nekje drugje, in te ponese v izjemno realistična 3D-okolja.

PlayStation®VR EXCLUSIVE
DRIVECLUB™ VR

## POGANJA JO PS4™

S priklopom in uporabo čelade PlayStation®VR ni nobenih težav. Moč ji daje sodobna tehnologija v PlayStationu®4, najmočnejši konzoli na svetu.

## VDELAN MIKROFON

Integrirani mikrofon omogoča spletno sporazumevanje in krepi občutek popolne obkroženosti z virtualno realnostjo.

## INTUITIVEN NADZOR

Sledilni sistem zaznava tudi brezžični kontrolnik DUALSHOCK®4 in gibalni paličici PlayStation®Move. S tem v navideznem svetu oponašaš premikanje rok in se tako še bolj spojiš z njim.

## UNIVERZALNA VELIKOST

Inženirji so izdelali številne inačice čelade PlayStation®VR, da bi bila v končni obliki kar najlažja in najbolj udobna. Zato kar pozabiš, da jo imaš na sebi! Preprosto si jo je nadeti, jo sneti in si jo prilagoditi z raztegljivim trakom ter gibljivim vizirjem.

odaj januarja in bo v VR-obliki dvanajst mesecev na razpolago samo za PlayStation®VR.
rca 2017 igrati samo na čeladi PlayStation®VR.

MINI VEDEŽ
Vam svetuje že od leta MMV
UMA·TURBAN

## **LordFebo** obrezuje o izobraževanju, medtem ko **Aggressor** pove o smegu. Ali smogmi? Veliko besed za svinjarijo na S.

### Počemu moško obrezovanje?

Moška populacija se deli na mravljinčarje in čeladarje, pri čemer je slednjih, torej obrezancev, menda 38 %. A redkokdo daje lulčka pod nož zavoljo medicinske nuje, recimo zožene kožice (fimoze) ali vnetij. Odstranitev penilne kožice je ponavadi pogojena s kulturo oziroma religijo. Ker se zvečine obrezuje deco, operacijo v nekaterih deželah, recimo na Danskem, smatrajo za kršenje otrokovih pravic. Vseeno ni nikjer prepovedana, saj bi v tem primeru starši iskali pomoč pri mazačih ali mesarjih. Sicer to ni zahteven postopek, toda obredno rezanje z zarjavelimi britvicami ali črepinjami ni na mestu. Kirurg se zadeve loti s pripravo, ki jo vtakne med prepucij in glavico, nakar bodisi z enim rezom pri novorojenčkih, bodisi z dvema pri odraslih odreže kolobar kože. Anastezija je lokalna, krvavitev minimalna in zapletov praktično ni.

Obrezanost ponavadi pripisujemo judovski in muslimanski veroizpovedi. Zanimivo pri tem je, da Koran dotične telesne žrtve ne omenja, marveč gre za Abrahamovo postavo. Očak Stare zaveze je namreč z odrezanjem lastnega prepucija sklenil zavezo z Bogom, kar je nato postala obveza za izbrano ljudstvo, in sicer na osmi dan po rojstvu. Mohamedanci so šego prestavili na starost, ko je deček sposoben zrecitirati celotno sveto knjigo. Debate o tem, ali bo otrokov lulček razkožen, pri teh dveh verskih skupinah ni. Urin neobrezanca je za oboje nečist in pot v onostranstvo otežena. Ko so Rimljani pred dvema tisočletjema prepovedali obrezovanje, je to sprožilo judovsko vstajo. Še večje posledice je imela Kublajkanova direktiva po ohranjanju kožice, zaradi katere so kitajski muslimani strmoglavili dinastijo Yuan. Krščanstvo zgledu ni sledilo, dasi se je nekoč obhajalo prvi januar kot datum Jezusovega obrezanja. Razlog je bil enostaven: obreza bi nejude odvrnila od sprejema Jezusovega nauka.

Kako je do obrezovanja sploh prišlo, si antropologi niso edini. Najbolj očiten argument je higiena, saj se je moškim v vročih, sušnih področjih za poscalom, kot se polstrokovno reče prepuciju, nabirala vsakovrstna svinjarija. A tako Egipčani kot Semiti so si binglje obrezovali tudi kot znak osebnega žrtvovanja. Tretja razlaga pravi, da so nekatera ljudstva starega sveta tako označevala zajete sovražnike oziroma sužnje. Aboridžini in Indijanci pa so na tak način poudarjali svojo moškost. Evropa in Amerika za gologlavično stanje dolgo časa nista marali, dokler se niso pametnjakoviči na obeh koncih oceana v drugi polovici 19. stoletja spomnili, da drkanje povzroča božjast, gonorejo, slaboumje in vrsto drugih obolenj. Da bi zavrli snemanje kožce z glavce, so pričeli kratkomalo serijsko obrezovati dečke že ob rojstvu. Praksa se je spremenila šele pred pol stoletja s sodobnimi zdravstvenimi sistemi, ki so odpravili nepotrebne medicinske posege.

CIRCUMCISION
Whose Body, Whose Rights? Let HIM Choose.
The FOREFRONT of Medicine should know

**Obrezovanje, ki ga forsirajo starši, ima v nekaterih deželah nasprotnike. Tudi med zdravniki, saj je nepotreben, kvarni poseg, ki krši Hipokratovo prisego.**

Danes velja, da smegma, delikatesni sirček, ki se nabira pod kožico, resda lahko pripelje do mnogoterih bolezni, vendar je na prvem mestu priporočilo umivanja. Obrezovanje je v zahodnem svetu zvečine samoplačniško in stroka ga kot samoumeven poseg načeloma odsvetuje. Edinole v črni Afriki, kjer je visoka razširjenost virusa HIV, je Svetovna zdravstvena organizacija uvedla preventivno razkoženje. Vseeno pa študije, da so čeladarji manj dovzetni za okužbo, ne gre jemati za sigurno, zato je zaščita v vsakem primeru na mestu. Omeniti velja še, da so vse doslejšnje raziskave ovrgle, da bi eno ali drugo stanje naredilo koitus bolj uživaški. Ženske preference so kulturno pogojene, zato se ameriškim Cosmopolitankam, vajenim odkritih glav, zdijo kapuce čudaške. Japonke pa po drugi strani ne marajo za presušene mravljinčarje.

### Od kod se vzame smog?

Povesti o Sherlocku Holmesu ali Jacku Razparaču so predstavile prepoznavno londonsko gosto meglo, ki je v 19. stoletju vklepala njegove ulice. A dostikrat ni šlo za običajne nizkoležne oblake vodnih kapljic, marveč za človeško posledico: meglo, pomešano s sajami in drugimi ostanki kurjenja premoga. Torej za smog, kar je skovanka besed smoke in fog. Izraz pripisujejo angleškemu doktorju Henryju Antoinu Des Voeuxu. Pojem je dandanes jako razvpit spričo fotografij v sivino zavitih neekoloških velemest, kot sta Peking in Delhi, saj predstavlja ceno industrijske rasti azijskih velesil.

Poglavitni izvor smoga je izgorevanje fosilnih goriv, bodisi za ogrevanje in elektriko, bodisi za transport. Te oblake poleg vode sestavljajo saje in vrsta kemičnih snovi; najbolj ogljikovi, dušikovi in žveplovi oksidi ter ostanki organskih spojin. Ne gre torej le za mikrodelce, ki dražijo dihala, marveč je njegova sestava lahko precej strupena. V kakšni meri se bo smog razvil, je močno odvisno od vremenskih in podnebnih razmer. Tegobe doživljajo kraji, kjer rado prihaja do temperaturne inverzije: hladen zrak z meglo se zadrži pri tleh, ker mu višji toplejši zrak preprečuje dviganje. V nasprotju s popularno sivinsko sliko smog ne spremlja slabega, marveč lepo vreme! Sončna svetloba pravzaprav poskrbi za zaostritev problema, saj povzroči nastanek tako imenovanih sekundarnih onesnažil ali fotokemičnega smoga. Na primer tedaj, ko dušikovi oksidi pod njenim vplivom razpadejo na ozon. Po drugi plati pa dež običajno sčisti zrak.

**Sivinska nesnaga se odlaga na površini stavb, katerih pročelja zadobijo umazane odtenke. V Londonu letno za njihovo čiščenje zagonijo na desettisoče funtov.**

Nizkoležni ozon in ostale naštete spojine so človeku strupene in zavdajo pljučem ter povzročajo bronhitis, astmo in druge kronične dihalne težave. V težjih razmerah dražijo oči in sprožajo infekcije. Ker gre za dejavnike tveganja in zahrbtne, počasne ubijalce, je težko določiti škodo za zdravje ljudi. Za zapleti kot posledico smoga naj bi letno po svetu umrlo tri milijone ljudi. V glavnem starejših, ki jim onesnažen zrak zniža življenjsko dobo. Očitnejša postane nevarnost ob izbruhih, kot je bil Veliki smog leta 1952, ko je v petih dneh za dihalnimi težavami umrlo štiri tisoč Londončanov. Tamkaj imajo sicer s tem najdlje trajajoče težave, saj je moral že v 14. stoletju kralj Edvard I. mestoma prepovedati kurjenje premoga. Smogu so zaradi gostote in obarvanosti od žvepla tradicionalno pravili megla grahove juhe (pea soup fog).

Danes najbolj zloglasna poročila prihajajo z vzhoda, kjer okoljski standardi niso dohajali hitrega gospodarskega napredka Kitajske, Malezije in okoliških dežel. V Pekingu notranjih prostorov pred smogom ne obvarujejo niti zaprta okna. Zato je v skokovitem porastu industrija čistilnikov zraka, ki so tam tako obvezen del stanovanj kot klimatske naprave v tropskih krajih. Iz zraka skušajo odstraniti delce velikosti do poltretjega mikrometra (PM 2,5), ki so glavno dražilo, zaradi česar njihovo maso v prostorninski enoti uporabljajo za merilnik onesnaženosti. Če to ne zaleže, specializirane turistične agencije ponujajo izlete v tujino za čiščenje pljuč. Zdaj vidiš, kako lepo se imamo pod Alpami.

# Nihon napada

**Zima je Japoncu ljuba. Nori Aki Kasai v smučarskih skokih še vedno z levo nogo šola več kot dvakrat mlajše junce od sebe, dočim so njega dni gverilski napad na Pearl Harbor samurajčine izvedle decembra in tako sprožile drugo svetovno vojno na Pacifiku. Konec lanskega in začetek letošnjega leta mineva v znamenju slična banzai-juriša, le da na drugem področju. Petinsedemdeset let po Bisernem pristanu je bojišče digitalno igralno, sredstva za zavzem inozemskih obal pa niso soldati, ladje in letala, temveč skupki programske kode, v slovenskih osrednjih medijih znani kot igrice.**

Za ta Joker je bilo praktično vse, kar sem opisal, in tisto, kar sem nameraval, japonskega porekla. Tamkajšnji založniki so za kraj prednodnega in začetek tega leta izvedli pravo ofenzivo na naše igralne postaje vseh vrst, ne le playstatione. Final Fantasy XV, Last Guardian, Super Mario Run, Pokemon Sun & Moon, Gravity Rush 2, Resident Evil 7, Double Dragon IV, Nioh, Dragon Quest VIII, Poochy and Yoshi's Woolly World, Tales of Berseria, Mobius Final Fantasy, Yakuza 0, Fire Emblem Heroes, Let it Die, novi BlazBlue ... Sicer je res, da prodajne cifre vseh naslovov niso na razpolago in da kritiške ocene niso počez bleščeče. Toda sleherni pač ni propadel ne v enem ne v drugem pogledu. Sam sem podelil marsikakšno osmico in ocenjevalci se strinjajo, da je pošten delež naštetih dober. V računovodskem pogledu pa je na primer Final Fantasy XV že presegel štiri milijone zgolj v obliki fizičnih izvodov in Square Enix si je stroške z njim povrnil na splovitveni dan. Od tod bo vse le dobiček, vključno z napovedanim tridelnim DLCjem. Niti PC-predelava, o kateri se šušlja, ne bo mogla biti tako draga, da bi pokvarila poslovni izkaz.

Ofenziva se bo letos še orenk nadaljevala. Pričakujemo Nier: Automato, Apollo Justice, Ni no Kuni II, Ace Combat 7, Ultimate Marvel vs. Capcom 3, Dragon Quest Heroes 2, Persono 5, Gran Turismo Sport, Tekken 7, Kingdom Hearts 3 ... Pa seveda kontingent, ki bo spremljal novo Nintendovo konzolo switch. Ob izidu jo bo podprlo več japanskih izgruntavščin, na čelu z Zeldo: Breath of the Wild, nakar pridejo Splatoon 2, Arms, Mario Kart 8 Deluxe in tako dalje. Tudi 3DS, konzola spet tokijskega porekla, bo deležna špajze naslovov, o čemer takisto napovedniško pišemo.

Z vsem tem tokijska industrija iger postavlja na laž vtis, da je samozadostna in streže le domačim strankam, medtem ko je drugod irelevantna in je nihče ne šmirgla. Keiji Inafune je bil svojčas glede krivooke produkcije nadvse črnogled in sam sem raport z lanskega Tokyo Game Showa zasukal precej negativno. Resda je očitno, da se ustvarjalci iz dežele vzhajajočega sonca na splošno ne morejo otresti tradicije in jo mahniti po svoje, saj je med titulami nemalo visokih cifer in mnoge preigravajo znane strune. Vendar dotično počno kvalitetno, medtem ko inovacij ni tako malo, kot se zdi. Inteligentna, življenjska žverca, kakršno je dostavil nebrušeni dragulj Last Guardian, je izven dometa evropsko-ameriških hiš, zlasti odkar Peter Molyneux kuha mobilno mulo, namesto da bi naredil Black & White 2. Gravity Rush 2 pa kljub sfaljeni kameri in drugim težavam osveži superjunaško frčanje po trirazsežnem svetu.

Žalosten sem zategadelj, ker so japonski špili v Sloveniji dokaj neprodorni. Uvozniški podatki kažejo na slabo prodajo najslavnejšega Final Fantasyja XV, dočim gredo ostale titule v promet v bolj kot ne vzorčnih količinah. Sumim, da ljudstvo ni masovno drlo v štacune po sveže Nevidno zlo, tudi zaradi hitrega zlomka. Še največji darmar so naredili novi Pokemoni za 3DS, ki jih je zmanjkovalo že na lansirni dan, kar gre pripisati tako izročilu kot maniji za telefonskim Pokemonom Go. Nadvse si želim, da bi veliko več rojakov izkusilo čare zgoraj navedenih iger. A kaj, ko so časi sopomenstva Final Fantasyja z vobče poželjivim frpjem minili, japonski industriji pa kljub dvignjeni glavi in napetim mišicam ni uspelo izdelati ničesar, kar bi bilo tako prelomno in udarno kot svojčas FFVII. Saj veš, to je tisti s Cloudom, 'Aerith in Sephirothom. Prav tako je preveč 'otročje' barvitosti in animejske estetike, ob kateri ne-otakujskemu občinstvu zazvoni alarm. Čemu bi se potemtakem širša gmajna ločila od free-to-play in plačljivih težkokategornikov tipa League of Legends, Overwatch ter FIFA, ki so itak narejeni tako, da zasedejo ves prosti čas? In zakaj bi sebi bližnjo zunanjost, denimo hardcore znanstveno fantastiko v slogu Titanfalla in Mass Effecta, zamenjala z velikoočesnimi dečvami ter načičkanimi mladci iz daljnjevzhodne fantastike? Ni pravega razloga. Zato je pač ne.

To me pripelje do switcha, ki tudi pri nas štarta 3. marca. Osebno nisem prepričan ne v njegov svetovni ne slovenski uspeh. Za prvo je vsaj zazdaj nekam drag in s špili slabo založen. Glede drugega pa me izkušnje učijo, da se aktualno Nintendovo zastopništvo in trgovine ne bodo celostno trudili za daljnosežni uspeh, marveč bodo napravo postavili na police in gledali, kako se prodaja sama. Kar se seveda ne bo. Pustil se bom presenetiti, a močno sem skeptičen glede vrnitve časov, ko je za Nintendo pri nas skrbela firma LaserPlus. Tista, ki ji je bilo jasno, da je treba za uspeh blagovne znamke delovati požrtvovalno in globalno. Zdi se, da je to postalo jasno vsaj japonski industriji iger.

***Sneti***

**Japonski biserček lanskega leta, ki si ga nemara spregledal, je bila RPG-sekljalka Odin Sphere: Leifthrasir. Kawaiii neee!**

# Iransko prevratništvo

**LordFebo** vzame mošnjo rialov, fotoaparat in transparent ter se v obetavni interaktivni povesti pridruži iranskim vstajnikom zoper samodržca.

**Iran je bil do pred nekaj desetletij najdlje trajajoča monarhija, katere začetki segajo v sedmo stoletje pred našim štetjem. Večino svojega obstoja je bila Perzija kulturna in vojaška velesila in le tristotim pogumnim Špartancem se lahko zahvalimo, da njen vpliv ni segel v Evropo. Se je pa zgodilo obratno, ko so Britanci pred sto leti tam odkrili nafto. Njihovi interesi so načeli samostojnost države in četudi je Iran med drugo svetovno vojno ostal nevtralen, so ga zavezniki za vsak primer zasedli. Po vojni je demokratični predsednik črno zlato nacionaliziral, kar je bil razlog, da so ZDA pripomogle k državnemu udaru. V zameno za vrtine je bila oblast vrnjena šahu Rezi Pahlaviju, velikemu simpatizerju in sčasoma lutki Zahoda. Vladarju se je s koruptivnim absolutizmom, ki ga je varovala tajna policija Savak, v naslednjih desetletjih uspelo zameriti vsem slojem družbe. Zaradi modernizacije, ameriške glasbe in ženskih pravic, kar je spodkopavale mohamedansko tradicionalnost, so se mu zoperstavljali tudi šiitski verski voditelji. Skupni imenovalec uporniškega gibanja je bil izgnani duhovnik oziroma ajatola Homeini.**

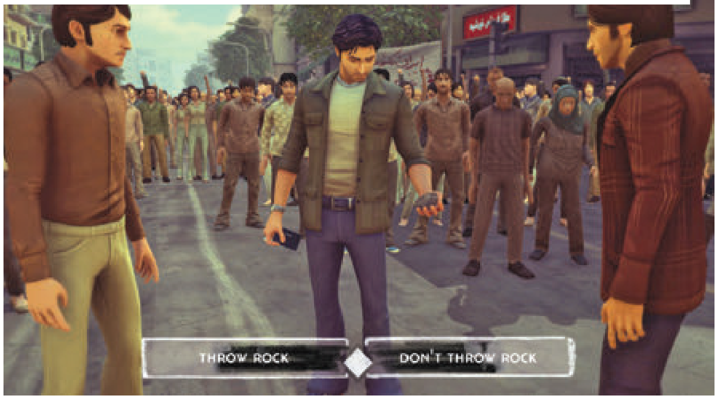
Višek nezadovoljstva so bile milijonske demonstracije in naposled je na stran ljudstva stopila še vojska. Prevrat se je zgodil v začetku leta 1979, ko je bil šah primoran zapustiti državo. Vrnil se je Homeini in Irančani so se veselili konca represije ter tujskega izkoriščanja. Toda revolucija se je izkazala za protislovno, saj je ustoličila novo, islamsko diktaturo, ki je takoj pričela s krvavimi pogromi nad drugače mislečimi. Resda je ljudstvo na protestih v skupni rog tulilo "Alahu Akbar", "Bog je velik", a dobršen del prebivalstva ni zares verjel, da bo staremu kleriku s turbanom dolgoročno uspelo. Izobraženci, ženske in liberalni srednji sloj se vsekakor niso borili za uvedbo šeriatskega prava, torej zakonov, ki jih predpisuje Koran. Namesto da bi se odvijale gospodarske reforme, je nova oblast, ki so jo iz ozadja vodili ajatole, z agresijo uveljavljala nazadnjaško versko postavo. Pretekle obljube o bratstvu in pravičnosti so se izgubile v religioznem fundamentalizmu, ki je zavračal sodoben model demokracije: "Suverenost ne izhaja iz ljudstva, marveč iz Boga!" Kakor predtem francoska revolucija in nedavne 'arabske pomladi', je tudi iranska revolucija deželo spravila z dežja pod kap.

## Kamen ali fotoaparat?

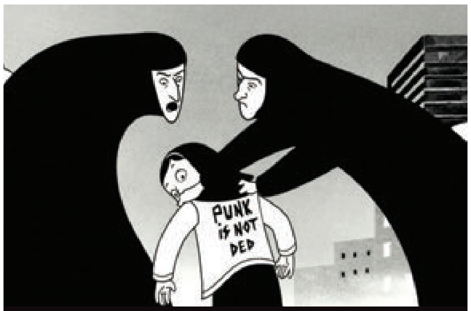
Ne prenekateri Irančan ne svet nista verjela v uvedbo teokratske države. Kako je revolucija pravzaprav izgubila in zatrla upe po svobodi, človeških pravicah ter enakopravnosti, se še desetletja kasneje sprašujejo tako politologi kot umetniki. Nedvomno najbolj znano popkulturno delo na to temo je nagrajeni strip oziroma risanka Persepolis. Zdaj gre po taisti poti igra 1979 Revolution: The Black Friday, ki tistikratne dogodke razgrinja v telltalovski interaktivni drami. Za njo stoji iransko-kanadski filmar in bivši Rockstarov sodelavec Navid Khonsari. Izdelek si je zavoljo edinstvenosti prislužil par nagrad za neodvisno produkcijo in za nameček še srd Irana, ki ga je označil za prozahodno propagando ter ga prepovedal. Vest o tem je povzelo dnevno časopisje, kar je bila za igro najboljša promocija.

Pripoved se otvori z aretacijo fotografa Reze leto dni po revoluciji, a večina odvijanja je retrospektivno postavljenega pred vstajo. Priče smo množičnim demonstracijam proti šahu, policijskim grobijanom in različnim pogledom na upor. Na eni strani vihtijo transparente mladenke v kavbojkah in adidaskah ter fantje, ki posnemajo Johna Travolto, čez cesto pa skrajneži zažigajo ameriške avtomobile. Reza je ves čas razpet med nenasilniškim prijateljem, mudžahedinskim bratrancem in bratom, ki je član osovraženega Savaka. Naj vrže kamen, pretepe idejnega nasprotnika, prisluhne Homeinijevemu nagovoru ali zgolj fotografira? Enako mora svoje poglede na situacijo zagovarjati skozi visokoleteče politične pogovore. Kot je v takih izkušnjah v navadi, si sogovorniki replike 'zapomnijo'. Vseeno razvejanosti

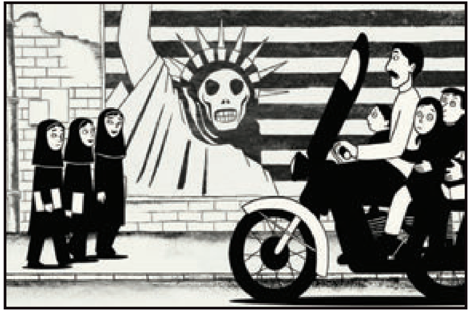
Izbire praviloma nimajo velike vloge, gre pač za občutek lastnega vitja dogodkov.



Redki 'akcijski' nizi so za popestritev, brez poudarka.

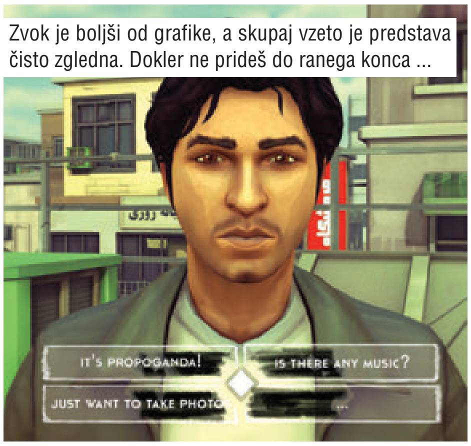


Persepolis oziroma po naše Perzepolis je avtobiografski grafični roman Iranke Marjane Satrapi. To je zgodba o njenem odraščanju pred, med in po revoluciji, ki skozi vsakdanje prilike in na humoren način opisuje krutost takratnega vsakdana. Recimo kako so se čez noč ženske morale pričeti zakrivati, poslušanje Iron Maiden pa je postalo smrtni greh. Po stripu je Sony leta 2007 izdelal risanko v istem slogu, ki je ena najboljših odraslih animirank sploh.

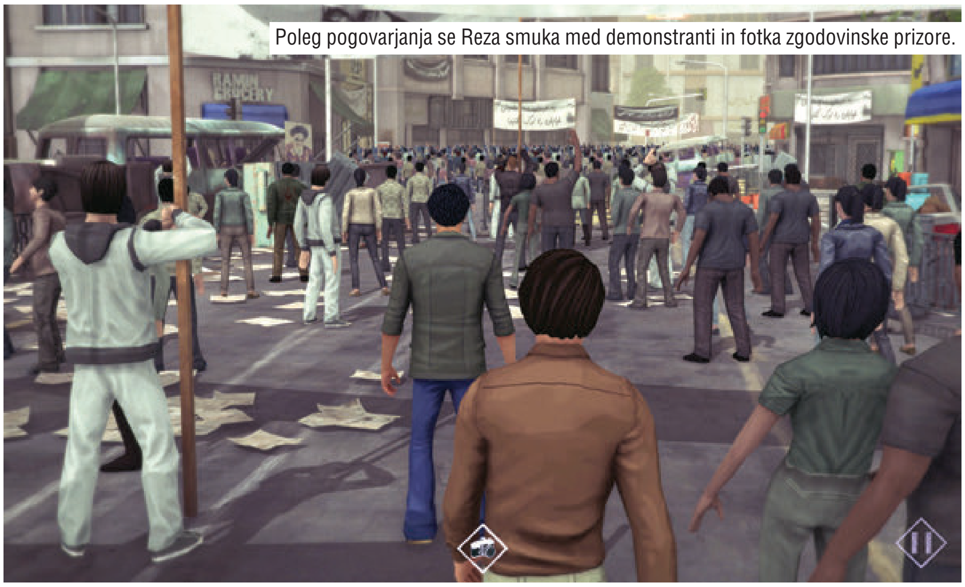


Telltalovih iger, kot sta Walking Dead in Batman, tu ne gre iskati. Čeprav špil obljublja 'vpliv na usodo soljudi', izbire največkrat botrujejo le alternativnemu poteku dialogov in le izjemoma rahlo drugačnemu razpletu. Navsezadnje je 1979 Revolution precej krajša izkušnja od omenjenih.

Zaradi izobraževalnega in dokumentarnega občutka odsotnost velikih cepitev in vzporednosti ne zmoti. V prvem skozihodu si kot gledalec prevzet nad predstavo. Grafika, dasi so zajeli živo premikanje, sicer ne blesti in par pretepaških QTE-sekvenc je bolj za okras, a za kakovostno vzdušje skrbijo drugi gradniki. Ozvočenost sega od historičnih posnetkov skandirajočih množic do simpatično vpletenih izrazov farsija (iranščine) v pogovore. Fotografiranje je vključeno na posrečen način, saj polni album s posnetki, enakimi resničnim starim fotografijam. Teh je okoli osemdeset in vsako spremlja razlaga, naj gre za širše prizore, ljudi ali simbolne grafite. Ustvarjalec se je potrudil glede arhivskega materiala, ki ga je napaberkoval od svoje iranske žlahte. Večini gledanje osemmilimetrskih filmčkov njegovega dedka resda ne bo pomenilo nič, toda vsi ti koščki lepo zgradijo mozaik Teherana v sedemdesetih. Seveda vkup s kasetami s Homeinijevimi govori, ki so jih Iranci tedaj tihotapili iz tujine.



Zvok je boljši od grafike, a skupaj vzeto je predstava čisto zgledna. Dokler ne prideš do ranega konca ...



Poleg pogovarjanja se Reza smuka med demonstranti in fotka zgodovinske prizore.

## Neizpolnjena revolucija

Igranje oziroma spremljanje Black Fridaya me je pritegnilo. Taka sorta povesti mi godi in zgodovinskost je le še dodatna draž. Žal pa je navdušenost trajala polčetrto uro, nakar se je nepričakovano končala in se prevesila v razočaranje. Razlog ni kratkost, marveč neizpolnjenost. Zaključek je tako odrezan oziroma tipičen 'game over', da sem sprva pomislil, da sem ga nekaj pobiksal in ubral najslabšo pot. Ampak ne, to je to. Kot da Navid ni znal skleniti zgodbe. Pa to ni edina zamera, kajti ob tem naglem rezu ugotoviš, da igra sploh ni to, za kar se izdaja. Zavaja že sam naslov, saj se konča 8. septembra 1978, na črni petek, ko je vojska streljala na civiliste, medtem ko je okvirno arestantsko zaslišavanje postavljeno v leto 1980. Dejanske zmage revolucije, ki se je odvila januarja in februarja 1979, ni prikazane ne v sliki ne v besedi. Če ne bi poznal dogodkov, ne bi bil na kraju nič bolj zgodovinsko podučen, prej zmeden.

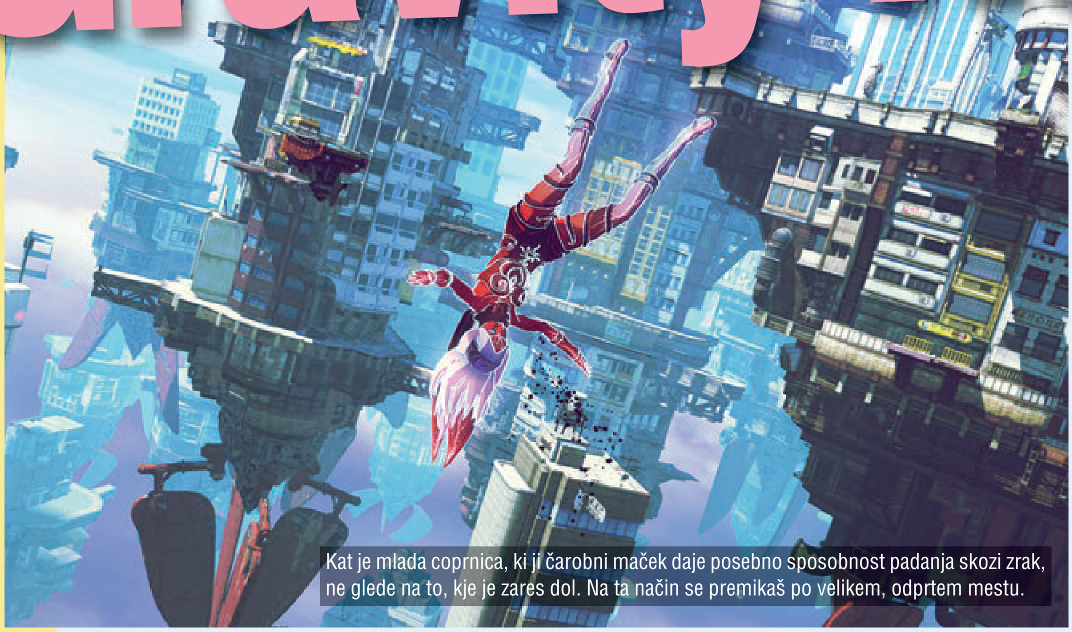
Ne pričakujem popolnega dokumentarca o prevratu, toda vsaj hitra celostna obnova s fakti bi morala biti vključena. Kaj pomaga prisotnost na množičnih shodih, če niso skozi pripoved podani razlogi zanje? Nafta ni niti omenjena in odvijanje je izrazito sekularno. Islam je imel vendarle močno vlogo. Se je avtor zbal fatve, kakršno si je od Irana prislužil Salman Rushdie? Ker revolucionarstvo ne gre naprej od usodnega petka, ne pokaže šahovega odstopa, prihoda Homeinija in vzpostavitve teokracije, niti ne krvavega preganjanja levičarjev in liberalcev, ki je sledilo. Zakaj se je Raza znašel pred (resničnim) mučiteljem Lajevardijem v (resničnem) zloglasnem zaporu Evin, igralcu zatorej sploh ni jasno. Namečkoma je celo zaveden, da so razvpiti požar v kinu Rex, kjer je umrlo čez štiristo ljudi, podtaknili policisti. Špil to večkrat ponovi, ne pove pa, da je v resnici teroristično dejanje zagrešila islamska milica, ki je na tak način želela pohitriti ljudsko vstajo.

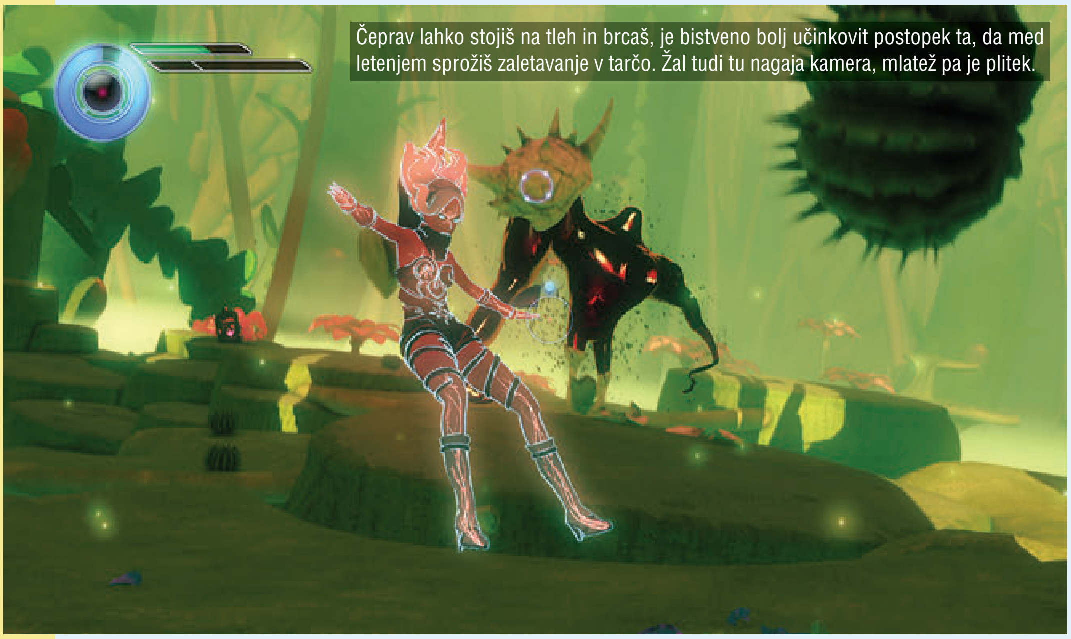
Ideja, da se skozi interaktivni film pokažejo historični dogodki, se mi kajpak zdi pozdrava vredna. Vendar me tale izdelek kljub pozitivnim elementom ni prepričal. Pripoved izpade plitka in brez jasnega sporočila, zgodovinska vrednost pa je klavrna. Iran je kot prestolnica šiitskega islama ena redkih držav z verskim vodenjem, zato bi bila vernejša, bolj izčrpna predstavitev skrivnostne dežele toliko bolj na mestu. Štorija bi morala zaobjeti vse ključne dogodke in se raztegniti v porevolucionarni čas. Denimo omeniti znamenito zajetje ameriške ambasade, katerega del je obnovil Affleckov film Argo, ter iraški napad, ki ga je sprožil prav islamski prevrat. Risanka Persepolis v prve pol ure vse to izvrstno zaobjame in ustvari kakovostno sliko revolucionarskega teheranskega vsakdana, medtem ko dotična igra nudi le kratek in ozek pogled. Res škoda.

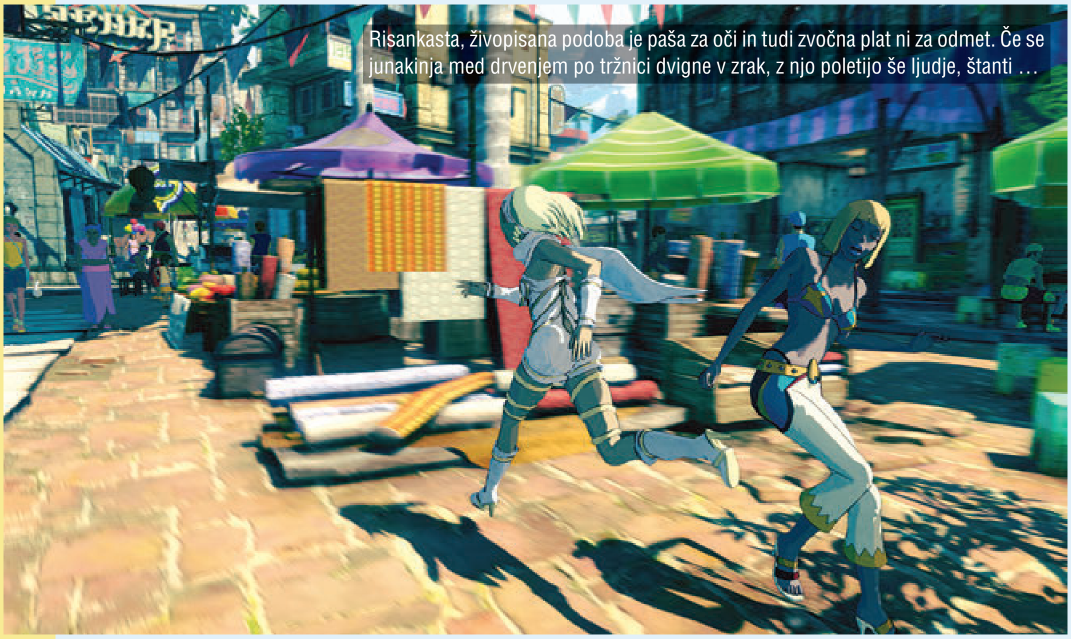
**Ink Stories za PC, Android in iOS ● 5 do 12 E**

Dogajanje je življensko, pristno in privlačno. Ravno zato je ob kraju še toliko večja praznina. To je to?

# Gravity Rush 2


Kat je mlada coprnica, ki ji čarobni maček daje posebno sposobnost padanja skozi zrak, ne glede na to, kje je zares dol. Na ta način se premikaš po velikem, odprtem mestu.


Čeprav lahko stojiš na tleh in brcaš, je bistveno bolj učinkovit postopek ta, da med letenjem sprožiš zaletavanje v tarčo. Žal tudi tu nagaja kamera, mlatež pa je plitek.


Risankasta, živopisana podoba je paša za oči in tudi zvočna plat ni za odmet. Če se junakinja med drvenjem po tržnici dvigne v zrak, z njo poletijo še ljudje, štanti …

Dodobra smo vajeni v tesne trikoje odetih herojev in heroin, ki si kot prvo postavko na spisku dolžnosti vnaprej zapišejo 'Pomagaj človeštvu'. Rešimoževstvo in rešiženstvo imajo zapisano v DNK ter jih definira na malodane vseh ravneh. Dobrodušna vrsta superjunaka je znana po vsem svetu in izdelke z ustreznim tonom dobivamo celo z Japonske, čeprav njihovi prijemi botrujejo svojstvenemu okusu. Takemu, s kakršnim je postregel prvi Gravity Rush.

V tej igri, ki je sprva domovala na viti in kasneje v olepšani obliki prišla na PS4, smo kot leteča mladenka Kat čistili odprto mesto pokvarjenih vladarjev. Vendar punca ni raketno frčala kot Supergirl, marveč je zaradi magične sposobnosti bolj 'padala' v želeno smer, celo navzgor, vmes pa se ustavljala in zavijala. Tudi borila se je, predvsem tako, da je z visokimi petkami kot topovska krogla letela v črne spake z občutljivimi točkami. Občutek je bil precej svojstven, saj se zaradi prostorske dezorientacije nismo nikdar docela počutili v sedlu. A manko perfektne kontrole je prispeval edinstven čar in deloval na metaforični ravni, ker take so pač ženske. Zmagali smo le, če nam je uspelo Kat nadzorovati na tak način, da se je počutila svobodno …

## V čarovniško deželo

Začetek neposrednega nadaljevanja bo za igralce prvenca izpadel čudaško, saj se vsled učinka gravitacijske nevihte znajdemo med hecnimi ruševinami, kjer nabiramo kristale. A kmalu se vrnemo v znano metropolo med oblaki Hekseville, ki je med našo odsotnostjo dodobra zrasla in postala bolj navdušujoča. Žal se isto ni pripetilo z zgodbo, ki vnovič nastaja predvsem skozi lične stripovske strani z besedilom, govorjenim v izmišljenem jeziku. Večplastna, dokaj kompleksna, prispodobna štorija je bila močna plat prvenca in je obravnavala težke teme, od umazanosti politike do iskanja sebe in analize bivanja. Fabula v dvojki se osredotoča na premagovanje družbenih delitev med razredi, ki sobivajo v Heksevillu, pri čemer pozabi domala na vse ostalo.

Nekako izven žarometov je celo sama dekla Kat, ki je bila v enici bolj simpatična in življenjska. Še vedno je sicer radostna in poskočna, vendar sedaj na poti do obračunov z dežurnimi tirani ubogih siromakov komajda najde čas za humorno pripombo ali debato s podpornim likom. Teh je takisto bolj malo in so za nameček zvečine pobrani iz enice. V njej je punca opremljala čumnato v kanalizaciji, se pretegovala med zbujanjem in z izrazitim navdušenjem raziskovala mesto. Vse to je izpuhtelo na rovaš čimprejšnje akcije in bolj nabrekle štorije, ki na kraju pove manj kot predhodna. Nemalokrat me je imelo, da bi razvlečene stripovske panele kar preskočil, kar se mi prej ni zgodilo niti enkrat. Ja, manj je včasih več.

**69** ***Sneti ima rad mačke in muce, leteče in ležeče. Tale mu pa zavda.***

**Sony za PS4**

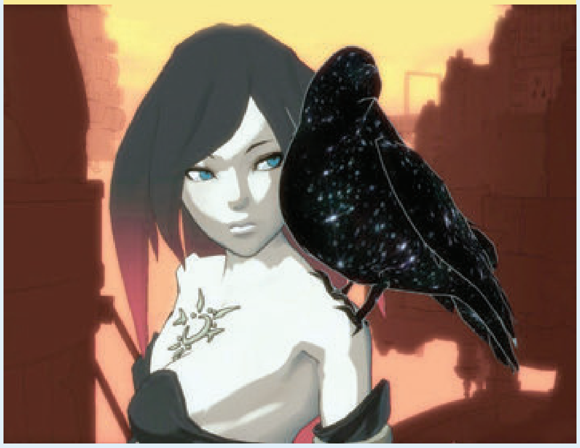
## Hujšanje in debeljenje

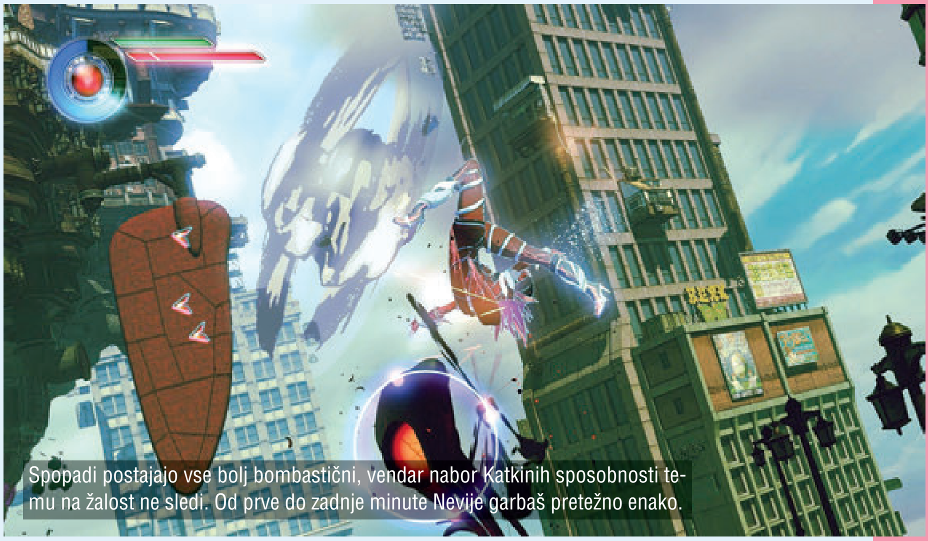
Verjetno me je pri tem enostavno imelo, da bi se čimprej vrnil v predelani Hekseville, ki je zdaj resnično paša za oči in čute. Gre za mesto med oblaki, ki ga tvori niz tematsko obarvanih otokov. Peš ali leté se je moč podati domala kamorkoli, od osrednjega otoka s tržnico in pristaniščem prek ločenih bogataških dvorcev do slumov daleč spodaj. Nad prizoriščem visi sprva nedostopna, ogromna vojaška trdnjava, tu so ruševine z dragocenimi kristali, razpoke v resničnosti pa omogočajo selitev v nekoliko morasto dimenzijo. Kamorkoli se podaš, okolica jemlje sapo, naj bo z golo velikostjo, kjer med otoki včasih drveče frčiš po minuto in več, ali z edinstvenim grafičnim slogom. Nekaj posebnega je Gravity Rushev svetli, židani, a tudi mrakobni in preteči svet. Postavljen je na tanko linijo med realnost in sanjavost, med magijo in tehnologijo, kjer se med navadnimi ljudmi sprehajajo coprnice z zvezdnimi živalmi, črnikaste pošasti Neviji, oboroženi stražarji in vojaški roboti. Sicer gre za metanje številnih že videnosti v en kotel, toda nastala jed je unikatna in okusna. Hkrati spodobno nadgradi vizijo iz enice, ki je bila omejena s skromno močjo PS vite. Playstation 4 je avtorjem nasprotno dovolil, da so razširili krila.

Taisto velja za Kat, ki ni več omejena le na en slog 'letenja'. Temelj je dobro staro padanje, ki se mu kljub početni nenavadnosti kmalu privadiš. Kat ob pritisku na gumb omahne v zameglјeno drvenje proti želenemu cilju, medtem pa se radostno prekopicuje in vidno uživa. Resda je omejena s količino gravitacijske moči, a ta se po sekundi ali dveh padanja obnovi. Takisto zmore hojo po vsakršni ravni površini, naj bo postavljena postrani ali navpik, in celo surfersko drsenje. Z le-tem najlaže pobere povsod razmetane energijske kosce, ki jih vlaga v odklepanje novih veščin in krepitev starih. Prinaša pa nadaljevanje še dva gravitacijska sloga: takega, kjer dekle postane lahko kot peresce in je uporabno za zelo dolge skoke ter lov na hitre, zmikljive sovražnike, ker onakega, kjer se obteži in siloviteje mlati. Ob tem si je moč nadeti številne talismane, ki okrepijo te in one sposobnosti, na primer dajo več življenjske energije. Japonec = rpg, nimaš kaj.

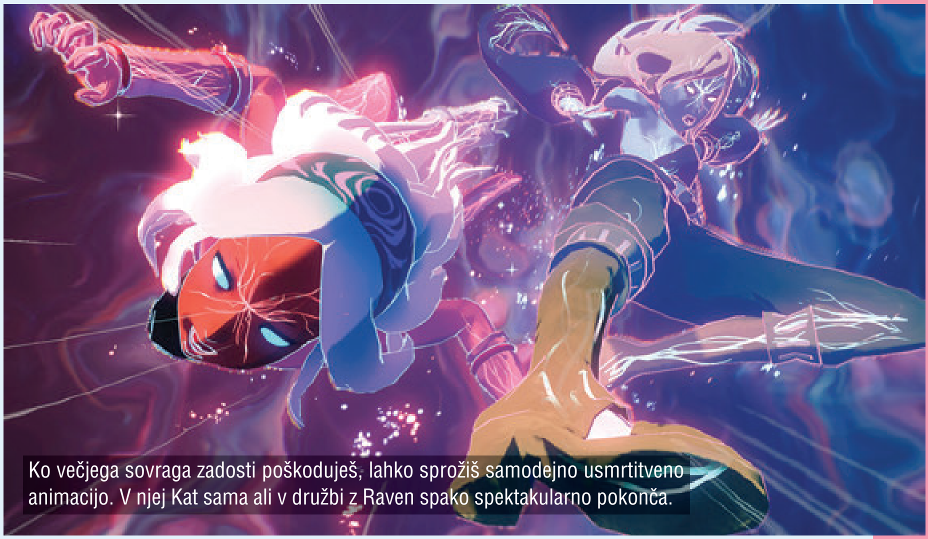
## DEMONI ALI DAEMONI?

Kat daje posebno letalno in borilno moč črni maček Dusty, ki ni toliko žival kot utelešenje čarobne energije. Ni edini v tem svetu: prijateljici Raven daje slične sposobnosti poseben krokar. Ta bitja so intimno povezana s svojimi človeškimi družabniki in nimajo kožuha ali perja, marveč so kakor okna v vsemir, tako da je skoznje videti črnino s svetlikajočimi zvezdami. V prvem Gravity Rushu njihov izvor ni razdelan, zato si lahko le mislimo, da so se ustvarjalci napajali pri idejah pisatelja Philipa Pullmana. V Pretanjenem nožu in drugih romanih so take živali 'daemoni' utelešenja notranjega človeškega jaza, ki živijo in se obnašajo neodvisno od ljudi. V dvojki naposled izvemo nekaj več o tem, kaj sploh so, čeprav ne toliko, da bi bila ta plat podrobno opisana. Mogoče v trojki?

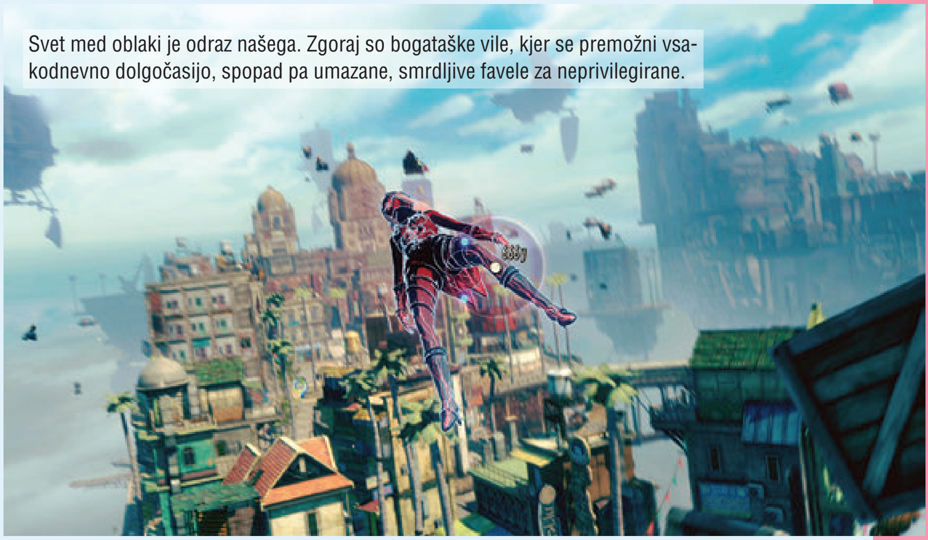




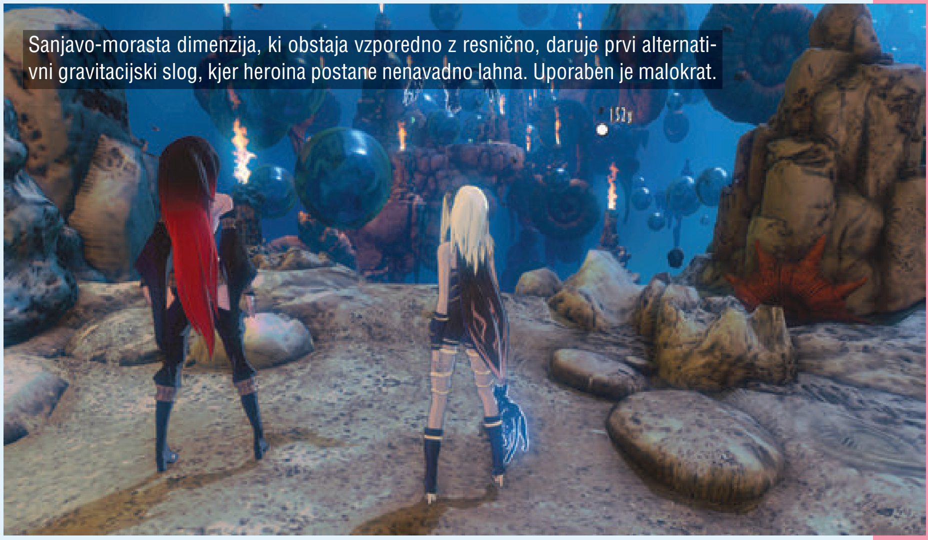
Spopadi postajajo vse bolj bombastični, vendar nabor Katkinih sposobnosti temu na žalost ne sledi. Od prve do zadnje minute Nevije garbaš pretežno enako.



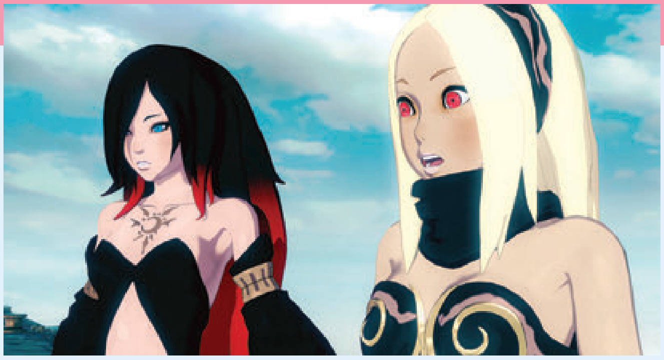
Ko večjega sovraga zadosti poškoduješ, lahko sprožiš samodejno usmrtitveno animacijo. V njej Kat sama ali v družbi z Raven spako spektakularno pokonča.



Svet med oblaki je odraz našega. Zgoraj so bogataške vile, kjer se premožni vsakodnevno dolgočasijo, spopad pa umazane, smrdljive favele za neprivilegirane.



Sanjavo-morasta dimenzija, ki obstaja vzporedno z resnično, daruje prvi alternativni gravitacijski slog, kjer heroina postane nenavadno lahna. Uporaben je malokrat.



## Fly me to the Moon

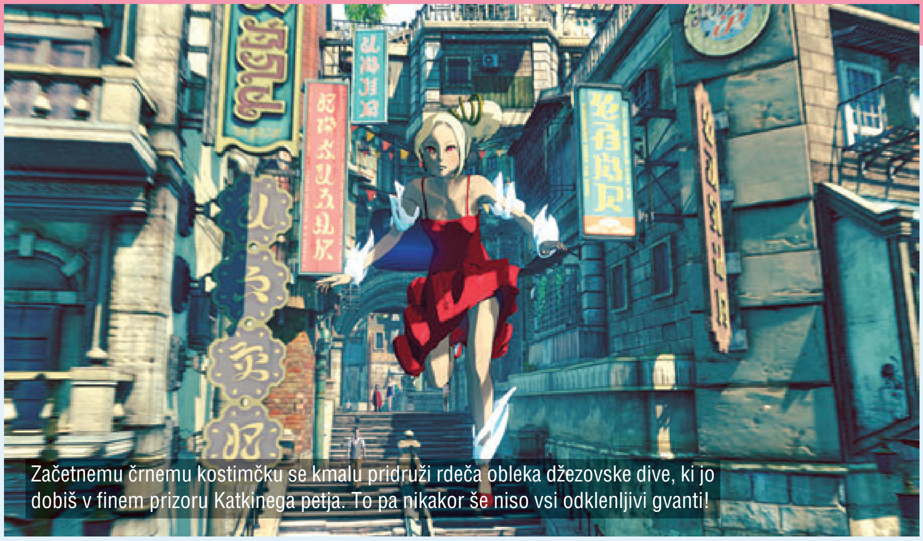
Na krovni, idejni ravni je Gravity Rush 2 zanimiv špil, bolj kot enica, ki ji je nekoliko primanjkovalo raznolikosti v opravilih. Premočrtno nanizane zgodbene misije tvorijo rdečo nit, ki ti naloži številne zadolžitve. Daleč od tega, da bi samo nabiral kristale, špilal kurirčka in bil varuh prebivalstva. S spraševanjem ljudi slediš lopovom, trudiš se ostati skrit, rešuješ zapornike, loviš balone, iščeš izginule ladje in še in še. Pri tem obiščeš vse predele sveta in se dodobra privadiš tako gibanju kot bojevanju. Sproti se ti odpre plejada stranskih zadolžitev, v katerih skušaš v tekmi s posnetkom nekoga drugega čimhitreje opraviti z barabini, nakar se rezultat zapiše na spletno lestev. (Večigralstva sicer ni, naslov je samotarski.) Nabiraš tudi nove talismane, dragulje in oblačila ter se greš lov na zaklad, kjer prisluškuješ zvokom in se tako bližaš skrinji z dragotinami. Dejansko se je marsikdaj prijetneje kot opravljati temeljno zaporedje sneti s ketne in raziskati bazen neobveznega.

Je pa res, da je slednji manjši in plitkejši kot v zahodnjaških prvakih odprtosvetovnega 'žanra'. Nalog je številčno dosti, vendar se začno po ustroju in namenu kmalu precej ponavljati, kot bi moral v Grand Theft Autu stalno zgolj dirkati in streljati nebodijihtreba. Prav tako bore malo vplivaš na svet, ki je statičen in neživljenjski. Lutkasto animirani ljudje na glavnem otoku rutinsko tavajo, ulice pa so prazne in otete dogajanja. Kaj šele stransko otočje, kjer pred hiško sem ter tja kdo sedi, vse ostalo pa je zapuščeno. V enici na viti je to šlo razumeti, v dvojki na PS4 pač ne. Najbolj pa me je nadaljevanje razočaralo po bojevalni plati. Ne terjam, da je vsak špil s coprnico v glavni vlogi napreden kot Bayonetta, čeprav bi bilo to res kul. Toda kar se mlatenja tiče, je GR2 skoraj povsem na ravni enice, ki je bila vznemirljiva, a definitivno ne globoka. Spopadi so zdaj bolj raznoliki in predvsem večji, saj uletijo dobesedno kolosalni Neviji, pa tudi roboti so kar nabriti. A na kraju gre le za to, da švigaš po nebu, se zaletavaš in spet švigaš, kar postane tekom blizu petnajsturne igre kar enolično.

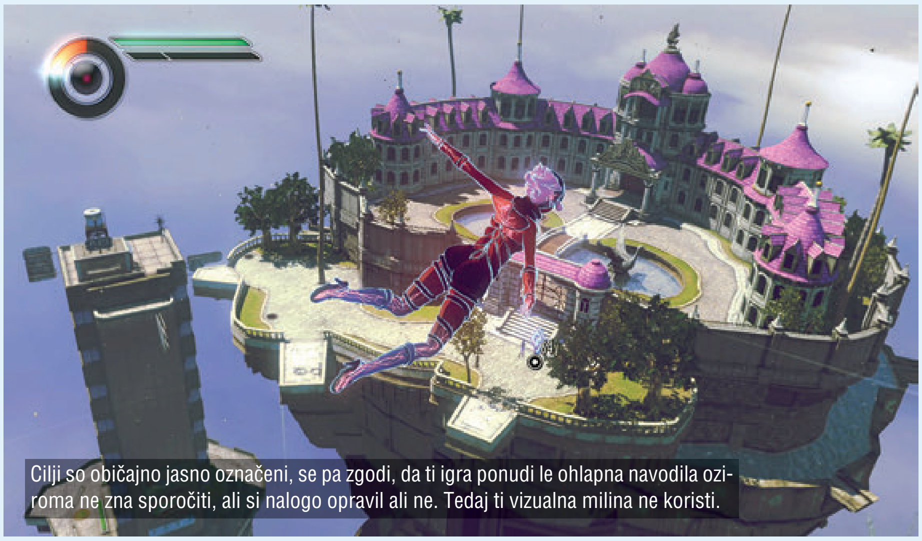
## Prehiter naval

Kljub temu bi Gravity Rushu 2 prisodil sedmico, če me ne bi s tehnične plati tako zafrkaval. Nažirajo že dostikrat nejasni cilji misij, saj igra slabo razloži, kaj se dogaja. Nato so tu hrošči, ki so mi večkrat skvarili napredek v večdelni misiji, ki znajo trajati po pol ure in več. Tiholazenje je bedno in nima enega samega naprednega gradnika. Največji minus pa je katastrofalna kamera, s katero se boriš dlje in jače kot s katerimkoli sovražnikom; zaradi nje mi je bilo na več mestih dobesedno slabo. Dokler si na odprtem, nekako gre, čeprav je stalno ravnanje pogleda tudi tam naporno. Zlasti v topgunovskih bojih z manjšimi šefi, ki besno drvijo okrog tebe. V zaprtih, količkaj tesnih prostorih, kamor te igra rada postavlja v drugi polovici, pa se oko nenehoma postavlja preblizu, se samodejno suče in spastično trza. Mnogokrat se zaradi tega ujameš med skalo in kanaljo, nakar si deležen pogleda v Katino telo, kar je veliko manj seksi, kot se sliši. Sicer razumem prirojeno kaotičnost sistema, na katerem špil temelji. A to daleč presega vsakršno zabavnost in prijetnost.

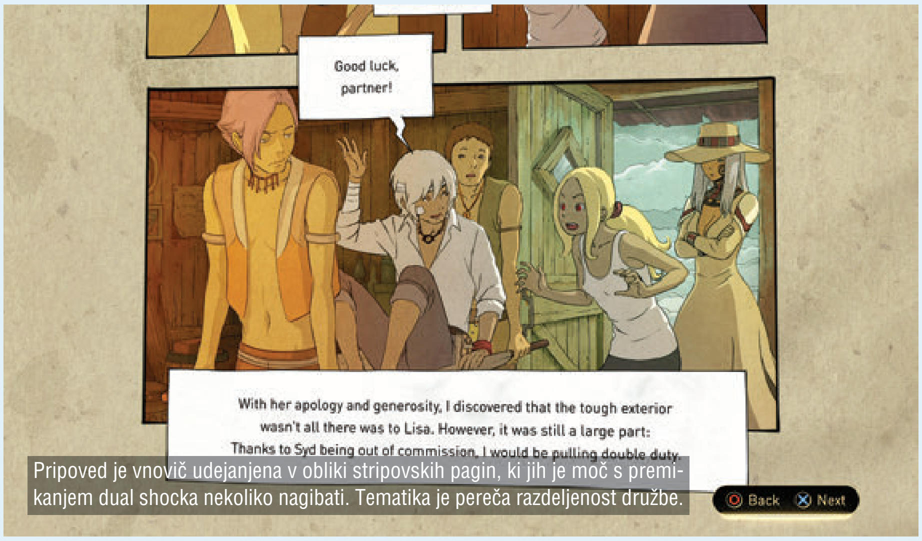
Res neverjetno, da se je treba s čim takim ubadati leta 2017 v visokoproračunskem, polnocenovnem naslovu, ki bi bil brez tovrstnih kapric soliden. Tako pa moram za to akcijsko avanturo dati mnenje, da počakaj na znižanje oziroma morebitno vsebinsko ali izvedbeno zaplato. Edinstvena superjunaškost, Katine mačkaste sposobnosti in fina estetika gor ali dol – če te ima, da bi med igranjem ugriznil v joypad, ne more biti vse v redu!



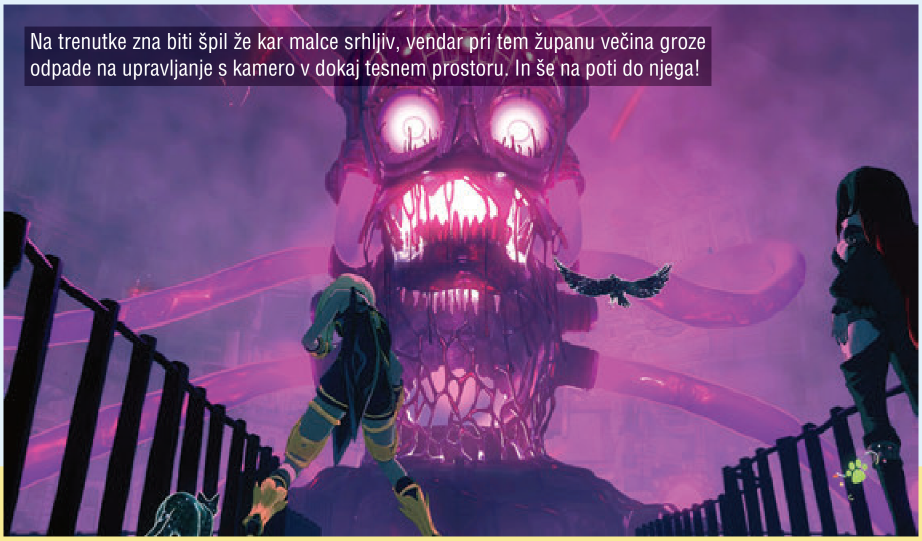
Začetnemu črnemu kostimčku se kmalu pridruži rdeča obleka džezovske dive, ki jo dobiš v finem prizoru Katkinega petja. To pa nikakor še niso vsi odklenljivi gvanti!



Cilji so običajno jasno označeni, se pa zgodi, da ti igra ponudi le ohlapna navodila oziroma ne zna sporočiti, ali si nalogo opravil ali ne. Tedaj ti vizualna milina ne koristi.


Good luck,
partner!
With her apology and generosity, I discovered that the tough exterior wasn't all there was to Lisa. However, it was still a large part:
Thanks to Syd being out of commission, I would be pulling double duty.
Back
Next

Pripoved je vnovič udejanjena v obliki stripovskih pagin, ki jih je moč s preminkanjem dual shocka nekoliko nagibati. Tematika je pereča razdeljenost družbe.

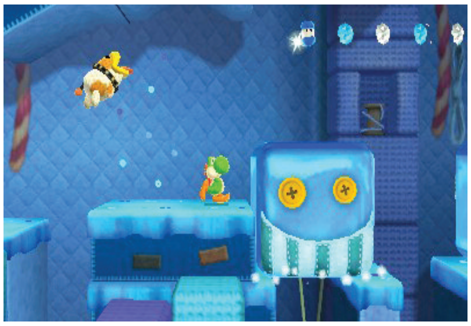


Na trenutke zna biti špil že kar malce srhljiv, vendar pri tem županu večina groze odpade na upravljanje s kamero v dokaj tesnem prostoru. In še na poti do njega!

# Poochy and Yoshi's Woolly World

Resda je Yoshi Mariov zvesti prijatelj in jezdno živinče, toda ploščadne igre z njim v glavni vlogi se precej razlikujejo od brkateževih. Počasnejše so in bolj umirjene, z obilico ustavljanja, goltanja sovragov z razdalje, merjenja z jajčki in temeljitega prečesavanja nivojev za premnogimi skrivnostmi. Tudi zunanjost je že od samega začetka drugačna: prvenec Yoshi's Island je bil narisan na roko, medtem ko je bil Yoshi's Woolly World za wii U (J265, 86) spleten iz volne. Taisto velja za predelavo slednjega za 3DS, kjer se dinozavrčku pridruži volnen kuža.

Vsebinsko je prenosna inačica domala identična sobni, s stopnjami, tajnami, nadzorom in crkljivo zunanjostjo vred. Coprnik Kamek je ugrabil vse yoshije razen enega in na slednjem je, da žlahto reši. To mu boš pomagal storiti z metodičnim, počasnim premagovanjem ovir, kjer najprej oceniš situacijo in jo nato vešče rešiš, pogibel pa si marsikdaj preprečiš z začasnim frlenjem v zraku. Tolovajčke požreš in spremeniš v klobke volne, nakar z njimi obstreljuješ ostale domišljijske tečnobe, od jeznih šivalnih torbic do Shy Guyev, ter si s ciljanjem stikal odpiraš pot dalje. Ostro oko odkrije vozle, za katerimi so skrivni predmeti za preobleke in ekstra nivoje, ter poti, ki vodijo v odmaknjene predele.



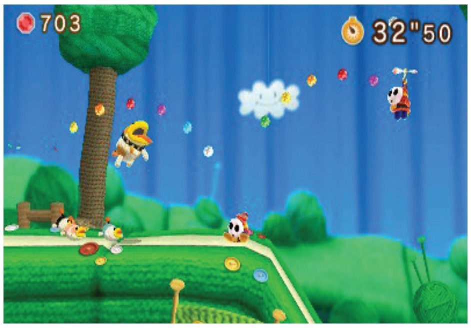
**Skakalne stopnje s Pučijem so novost v prenosni inačici. Ščene teče samodejno, ti pa s pritiskanjem odmerjaš skoke, kar ni tako simpl, kot se sliši.**

Oblikovalskih prijemov je obilo, od mutacije v letalo in orjaškega Yoshija do labirintnih predelov, kjer je treba s premikanjem delov okolja odpreti pot naprej. Težavnost ni hudo visoka, sploh ker življenja niso omejena in je prisoten enostavnejši modus za mladež. Je pa treba po smrtih vseeno od nazadnje obiskane nadzorne točke, dočim so odklenljivi nivoji kar zafrknjeni. Grafika ni tako prekrasna kot na televizorju, vendar nikakor ni groba in tisti čarobno volnati občutek je še zmerom prisoten. Wiijeva inačica je imela večigralstvo, kjer sta si sodelujoča pomagala. Ta finost je na 3DSu izostala, ponudi pa školjčnik luštne dirkaške nivoje s Poochyjem, kjer kuža samodejno teče kot na mobilniku in ti zgolj skačeš. Češnja na merino tortici je trideset neverjetno prisrčnih filmčkov in podpora figuricam amiibo, s katerimi je moč odkleniti kožice in nadzor dveh Yoshijev hkrati. Kuželjna lahko kupiš tudi v novi amiibovski obliki ločeno ali v kompletu s špilom. New 3DS pa prinese šestdeset sličic na sekundo namesto trideset.

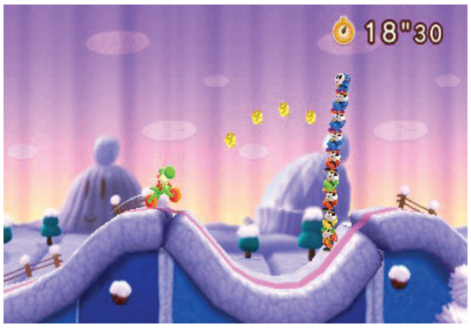
Poochy and Yoshi je odličen platformer, ki luknje v primerjavi s sobno verzijo nadomesti z novo vsebino. Močno preseže prejšnjo drkamožno epizodo, nedomišljijski Yoshi's New Island za DS, in se postavi ob bok izvrstnemu Donkey Kong Country Returns. Ne prezri ga, naj imaš let sedem ali sedemdeset.

**85** *Sneti se stisne k 3DSu, kot bi bil mehka, topla odejica. Saj zdaj je!*

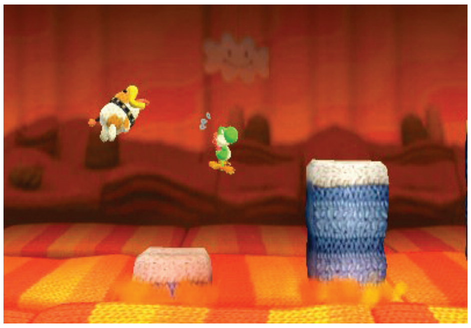
**Nintendo za 3DS**



**Ta špil je vredno izkusiti že samo zaradi fantastične podobe, kjer je vse naštrikano in z gumbi našito. Svoje doprinese tudi stereoskopija.**



**Tudi Yoshi zna dirkati, je pa res, da je večina početja v skladu z njegovimi prejšnjimi igrami počasna. Če ti je Mario prehiter, premisli o Jošeljnu!**



**Ker Nintendo vztraja pri špilih z razumno merico spretnosti, kljub cortkani grafiki ne misli, da boš do konca prišel z levo roko. Nucal boš še pol desne!**

PAMETNI DOM
SE ZAČNE V BIG BANGU
Vstopite v pametni dom in preizkusite delovanje naprav v trgovinah Big Bang BTC Ljubljana in Kranj.
bigbang.si/pametni-dom
BIG BANG
ENOSTAVNO
HITRO
BREZ SKRITIH STROŠKOV
My Devices
SmartPlug
Motion Sensor
Water Sensor
Siren
HD Camera
Connected Home Hub
Motion Detector

# Thumper

Marsikaj sem že bil v igrah, celo ščurek, zombi in kos kruha. Nisem pa še postal kovinski vsemirski hrošč, ki bi v objemu psihedeličnih geometrijskih vzorcev in kalejdoskopskih barvnih eksplozij drvel po peklenski virtualni razsežnosti, se ogibal nevarnostim ter skušal oblikovati uničevalske izstrelke. To se godi v Thumperju, eni najbolj udarnih in težkih ritemskih arkad zadnjega časa, ki po eni strani caruje, po drugi pa ji zavda to, da v neutrudnem kvestu po hroščevem razudenju pozabi na vsakršen takt. Na oltarju zajebanosti je pripravljena žrtvovati ritemščinam lastni red in pasti v kaotičen, zadihan lov na točkice, ki s pobesnelo brzino švigajo mimo. A trenutke pravičniške ihte zamenjajo takšni, ko po premagani sekvenci ovir ozarjen plavaš v morju endorfinov ter se pridušaš, da je Thumper nekaj najboljšega, kar je lani sproducirala indie scena. Od tebe je odvisno, kaj pretehta ...

Thumper je komajda obvladljivo drvenje v skrivenčeni onkraj, poln pretečih barv in zlovešče okultnih oblik. Za dobro mero pa uleti še smrtnjaška betica.

## Belcebubu nasproti

Kje je dobesedno garažna firmica Drool dobila navdih, je jasno takoj: v klasiki Amplitude, kjer si z ladjico šibal po traku, obešenem v vesoljski nič, ter lovil simbole. Toda kjer je bila Amplituda židana in relativno počasna, je Thumper naspidiran, fizičen in nepopustljiv. Jekleni hrošč se drgne ob ozko neonsko pot, na katero je posajen, in zmore nekaj arkadnih gibov. Naprej se lahko obrne z levim ali desnim bokom, da zdrsne skozi ostre ovinke, se za nekaj trenutkov odlepi od tal, trešči obnje in se zaščiti pred manjšimi ovirami, kot so laserski žarki. Če se prehudo zaleti, je najprej ob zunanji oklep, nakar ga naslednji stik razgoni in moraš aktualni del steze ponavljati. To se zgodi kaj hitro, saj je brzina vratolomna, kakor bi ustvarjalci oboževali Wipeout. V delcu sekunde moraš recimo pritisniti akcijski gumb, nato eno smer, pa drugo, izpustiti gumb in ga vnovič stisniti, da se prebiješ dalje. Med tesno nanizanimi ovirami so namreč aktivne točke na tleh, ki jih je zaželeno pošicati za višji rezultat in povrnitev oklepa.

Ključna lastnost Thumperja je, da se nenehno počutiš pod pritiskom. Celo če ti na brvi, ki se vije v daljavo, nasproti ne prihaja nič opasnega, ples rdeče-vijolično-modrih barv zbuja neprijetne občutke. Ko si sredi nevarnosti, pa se ti čelo in dlani omokrijo zaradi koncentracije in spretnosti, ki ju je treba izkazati za hroščevo preživetje. Zlasti na sredini in koncu nivojev, kjer čakajo šefi. To so zajetni kvadri, krogle in podobne oblike, pa tudi zobata hudičevska glava, ki daje konkretno vedeti, da tole ni rajska dimenzija. Glavarjem je skupno, da moraš za premag brez napak zadeti vse točke v tleh. Če zgrešiš eno samo, se trenutna sekvenca začne znova, kar seveda poveča možnost, da se boš raztreščil. V tem primeru moraš celoten boj dati skozi znova, kar je vsled nujnosti skrajne osredotočenosti vse prej kot sproščujoče.

Čeprav si zvečine pripet na eno samo stezo in za nadzor uporabljaš le smeri in gumb, je igranje nabrito in napeto. Preden pomežikneš, je ovira že pri tebi!

## Ritemsko nasilje

**74**

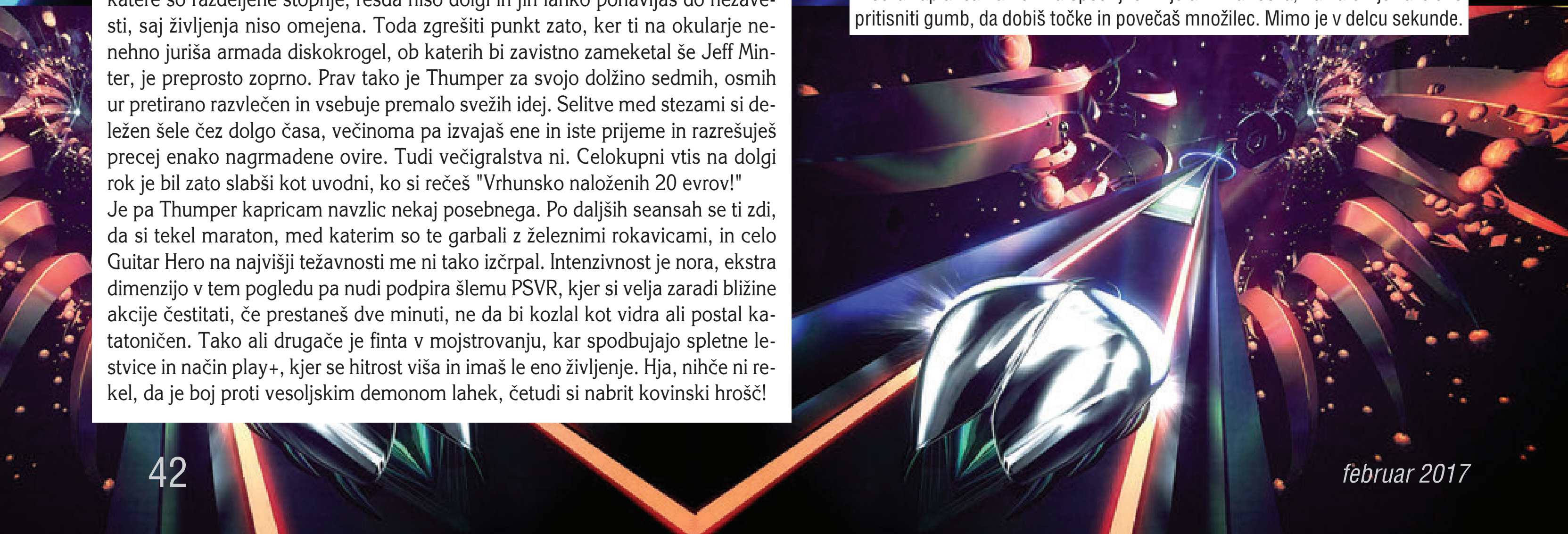
***Sneti** postane tolkač matematične zalege in oranžnih goblinov. Trumper!*

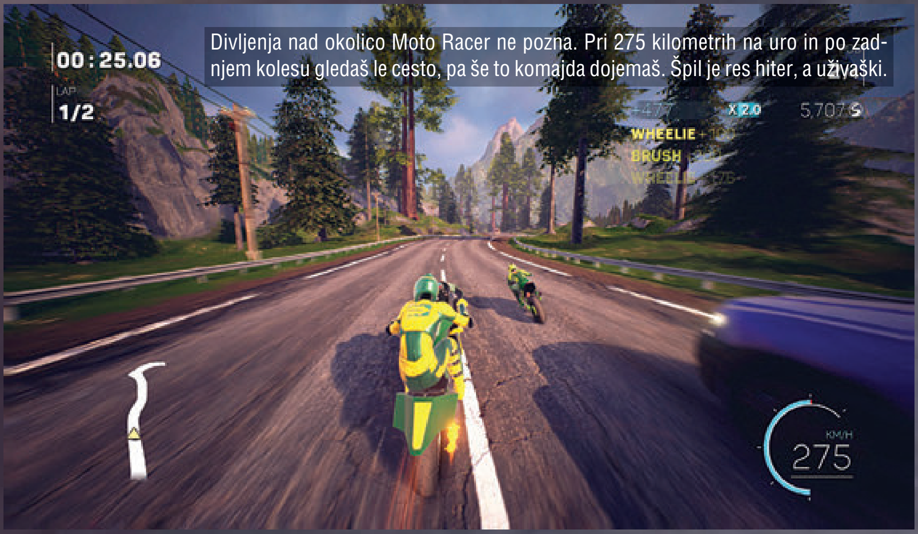
**Drool za PS4 in PC**

Neonska izvedba z vratolomno hitrostjo in izvirno skrivenčeno okolico definitivno pusti vtis. Ušesa pa so deležena izdatne merice čudaško industrijske 'glasbene' podlage, kjer v zvočni sliki prevladujejo terminatorska žužnjanja strojev, škripanja in basi. Oglašanje tolkal z zadevanjem točk na tleh v veliki meri prispevaš sam, a prav v tem tiči srž Thumperjevega problema. Sicer originalen soundtrack je namreč tako zblojen in je iz njega tako težko slušno izluščiti ritem, da velikokrat sploh ne igraš po njem, ampak tolčeš po vizualnih namigih. To pa je v nevihti barv, zamegljenosti in vzorcev težko, da ne rečem naporno. Odcepi, na katere so razdeljene stopnje, resda niso dolgi in jih lahko ponavljaš do nezavesti, saj življenja niso omejena. Toda zgrešiti punkt zato, ker ti na okularje nenehno juriša armada diskokrogel, ob katerih bi zavistno zameketal še Jeff Minter, je preprosto zoprno. Prav tako je Thumper za svojo dolžino sedmih, osmih ur pretirano razvlečen in vsebuje premalo svežih idej. Selitve med stezami si deležen šele čez dolgo časa, večinoma pa izvajaš ene in iste prijeme in razrešuješ precej enako nagrmadene ovire. Tudi večigralstva ni. Celokupni vtis na dolgi rok je bil zato slabši kot uvodni, ko si rečeš "Vrhunsko naloženih 20 evrov!"

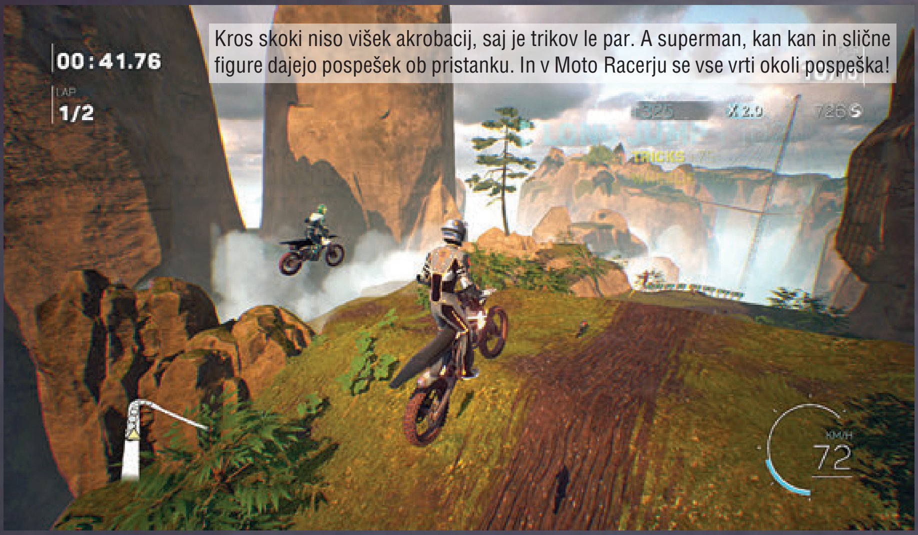
Je pa Thumper kapricam navzlic nekaj posebnega. Po daljših seansah se ti zdi, da si tekel maraton, med katerim so te garbali z železnimi rokavicami, in celo Guitar Hero na najvišji težavnosti me ni tako izčrpal. Intenzivnost je nora, ekstra dimenzijo v tem pogledu pa nudi podpira šlemu PSVR, kjer si velja zaradi bližine akcije čestitati, če prestaneš dve minuti, ne da bi kozlal kot vidra ali postal katatoničen. Tako ali drugače je finta v mojstrovanju, kar spodbujajo spletne lestvice in način play+, kjer se hitrost viša in imaš le eno življenje. Hja, nihče ni rekel, da je boj proti vesoljskim demonom lahek, četudi si nabrit kovinski hrošč!

Modra zaplatica na tleh na spodnji sliki je aktivna točka, na kateri je zaželeno pritisniti gumb, da dobiš točke in povečaš množilec. Mimo je v delcu sekunde.





Divljenja nad okolico Moto Racer ne pozna. Pri 275 kilometrih na uro in po zadnjem kolesu gledaš le cesto, pa še to komajda dojemaš. Špil je res hiter, a uživaški.



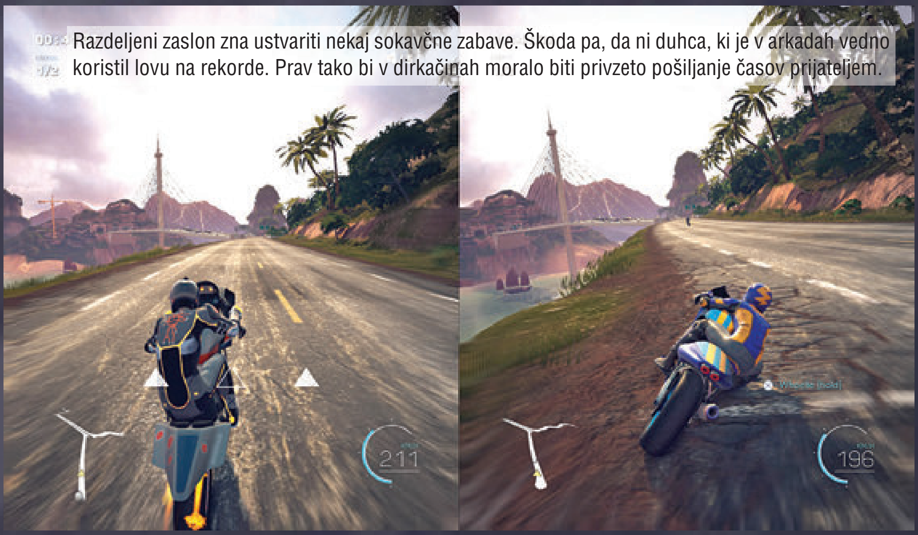
Kros skoki niso višek akrobacij, saj je trikov le par. A superman, kan kan in slične figure dajejo pospešek ob pristanku. In v Moto Racerju se vse vrti okoli pospeška!

# Moto Racer 4

300 na uro in po zadnjem kolesu! V ovinek! Med tovornjakoma!! V nasprotno smer!!! Moto Racer 4 je v meni prebudil miniflorjane ali kaj so že tiste jedijske amebe, ki ti dajejo Silen potencial in zavoljo katerih je Ani lahko fural tatooinsko formulo. Drugače ne znam razložiti, da ob tako brzinskem slalomu med avtomobili, ob katerem mi zavest plapola sto metrov za mopedom, uspem zadeti še rampo za skok čez rečno strugo. Tale igra že v prvih etapah zarosi zrkla, nakar jih uviha, dokler šestdesetkrat na sekundo prestreljene oči ne kričijo napomagaj. Če si šleva, popustiš in greš igrat kaj počasnejšega, recimo Wipeout. Toda vztrajanje daje rezultate. Drvenje do neke mere odpušča stike z ograjo in izvoze s ceste, motorji pa se pri priči nagnejo z ene strani na drugo. Ko se naučiš filigranskega premikanja gobice za dolge ovinke in izogibanje prometu, motocikel na avtocesti ni več kot odbijajoča se kroglica v marjanici. Divjanje s pocestniki in kroskami po raznolikih krajinah postane uživaški izziv.

**75** ***LordFebo** ga tako piči po dveh kolesih, da vidi le svoj hrbet!*

Artefacts Studio za PS4, XBO in PC



Razdeljeni zaslon zna ustvariti nekaj sokavčne zabave. Škoda pa, da ni duhca, ki je v arkadah vedno koristil lovu na rekorde. Prav tako bi v dirkačinah moralo biti privzeto pošiljanje časov prijateljem.

## Zajahaj svojo hondo!

Serijo mopedščin Moto Racer je spočel izdelek pariške hiše Delphine leta 1997. To je bila tisti čas kakovostnoplodna delavnica, ki je pričela s klasičnimi pustolovščinami, nakar nas je presenetila z nepozabno grafično akcijo Another World. Sledilo je manj stilizirano, a igralno kompleksnejše nadaljevanje Flashback, ki se je v Guinnessove anale vpisalo kot najbolj prodajan francoski špil. Kasneje so Delfini ustvarili še Darkstone, izvrsten klon Diabla. Vmes pa so za demonstracijo svoje širine izdelali tri Moto Racerje, katerih prva dva sta kar memorabilna. Enka je docela osvojila naše uredništvo – v Jokerju 43 je dobila 88 – in smo jo velikokrat igrali LAN-druženjih. V Idriji, recimo, do koder je bilo mnogo ovinkov. Že takrat, na prvih pentiumih brez 3D-pospeševanja grafike, je igra letela kot sneta sekira. Od Seginega Super Hang-Ona ni bilo tako izvrstne motociklistične arkade. *Turbo do daske! Ajd, skini tu dasku!*

Štirica je ravno tako francoska, toda ne od istih ljudi. A vseeno jim je uspelo ustvariti čistokrvni Moto Racer, kakršnega imam v spominu. Špil ni postal nekaj čisto drugega, marveč ostaja enostaven združek dveh slogov mopediranja. Z neprestanim tiščanjem turba, kajpakda. Ta ima po novem par ekstra možnosti, ki dodatno pospešijo pospešek. Prav tako so v šodrastem modusu dodani zračni triki, ki nadalje višajo hitrost. Takih malih nadgradenj je še nekaj, med njimi izboljševanje motocikla in suvanje sotekmovalcev, vendar ni prenaphanosti in posiljenosti s svežimi možnostmi. Vključen je razdeljen zaslon, ki bo zagotovo prodal kak izvod več, medtem ko je spletni multi možen celo v enajst. Ker se računalniško vodeni dirkači ne obnašajo prav nič življenjsko in praktično nikoli ne padejo, je drvenje z živimi lederšerifi precej bolj napeto in do cilja neodločeno. Dodana je še eksperimentalna VR-možnost v posamičnih dirkah, toda grafika je švoh in privlačnosti ni. Baje avtorji kanijo komponento za šlem dodelati, vendar dvomim, da se jim bo posrečilo.

## Prehiti kavasaki!

Proge sicer niso prav nič fantazijske, a tudi povsem normalne ne. Mnogo je skakalnic, suhih korit in cepitev. Omembe vrednega dogajanja po okoliških puščavah ali gozdovih ni, saj po njem ni potrebe. Osredotočenost je na hrbet dirkača in vitje ceste pred njim. Že pogled na zemljevid zna pri cestnih motorjih botrovati napaki. Te lahko rezultirajo bodisi v časovni izgubi na rovaš drgnjenja po plankah ali zavoza v pesek, bodisi v čelnem zabitju v redek promet ali izletu v prepad. Krosiranje je po drugi strani počasnejše, a zavoljo tega nič lažje. Piste so ozke, ovinkarjenje nematematično in premikanje izrazito triosno. Zračne karafeke niso same sebi namen, saj dajejo bonus pike in turbo. Padci so v tem načinu redki, ampak na času se pozna vsaka zavora, celo neidealen pristanek ob skoku. Gonje čez drn in strn so speljane skozi slikovite terene, recimo letalsko pokopališče in džunglo s templji. Oba razreda, ki sestojita iz osmerice različnoterenskih prog, imata svoj privlak. Težko bi se odločil za omiljenega, je pa kros gotovo manj jezljiv.

Prvih nekaj rund je čisto nesposobnih in špil se zdi kot generična dirkačina slabega nadzora. Toda zasilno obvladanje pride dovolj naglo, nakar se Moto Racer 4 izkaže za lepo presenečenje. Stane vsega 30 evrov, za kar nudi dovolj kilometrov in raznolikih pristopov. Da mopedi nimajo licenc, marveč zgolj vidno spominjajo na kavasakije in motoguzzije, ne moti. Grafika na slikah je precej bedna, a podoba je pač podrejena 60 fpsom, ne bogatiji. Sem pa pogrešal duhca, posnetek najboljšega kroga; zaradi njegovega izostanka ni mogoče pošiljati rekordov oziroma izzivov prijateljem. Prav tako bi si želel kakšno krajšo stezo in dirkališče ter bolj eleganten multi brez dolgih čakanj. In kariera, ki sicer ni linearna in daje zvezdico tudi za tretje mesto, bi lahko bila še bolj sproščena. Pogoji za napredovanje so ipak kar zajebani in pretirano ponavljanje ene in iste dirke zna po mojem komu prej priskutiti kot stimulirati. Ampak če / ko znaš, se da mojstrsko vijugati in sčasoma gas pozna le vrednost 1, medtem ko brzino v resnici določa knof za turbo. Zato ne bi imel nič proti 400 na uro!

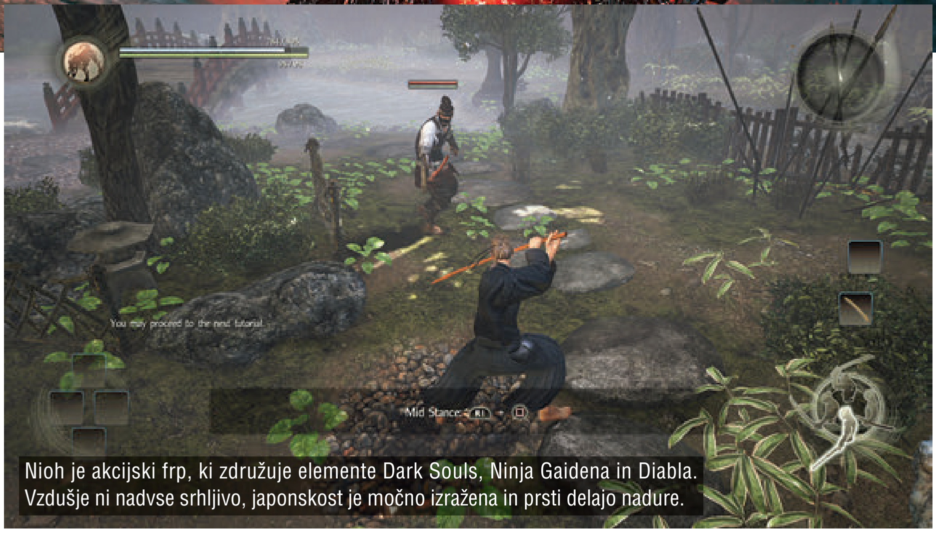
# Nioh

Misliš, da je žilavi japonski narod neznansko dolgo razvijal Final Fantasy XV, kar je trajalo deset let, in Last Guardiana, ki jih je terjal devet? Ha! Pričujoča sekljaška akcijada, cepljena s temačnim frpjem po šimelnu Dark Souls, jih je pojedla nič manj kot trinajst! Šla je vsaj skozi tri inačice: sprva je bila klasičen japonski RPG, utemeljen na neizdanem scenariju famoznega režiserja Akira Kurosawa ... potem so jo transformirali v masovno uničevalko stotin sovragov po zgledu Dynasty Warriors ... nakar so projekt pred sedmimi leti prevzeli Team Ninja, ustvarjalci legendarnega niza Ninja Gaiden (glej Joker 249). Tedaj jih je ustanoviteljski pritegnjenec Tomonobu Itagaki že zapustil in po ne najbolj sprejetih Metroidu: Other M, Gaidenu 3 ter Yaibi je občestvo dvomilo, da lahko iz načetega templja še pride katanska ostrina. Ali motilo se je. Tu je Nioh, s katerim se Nindže vračajo v formo.

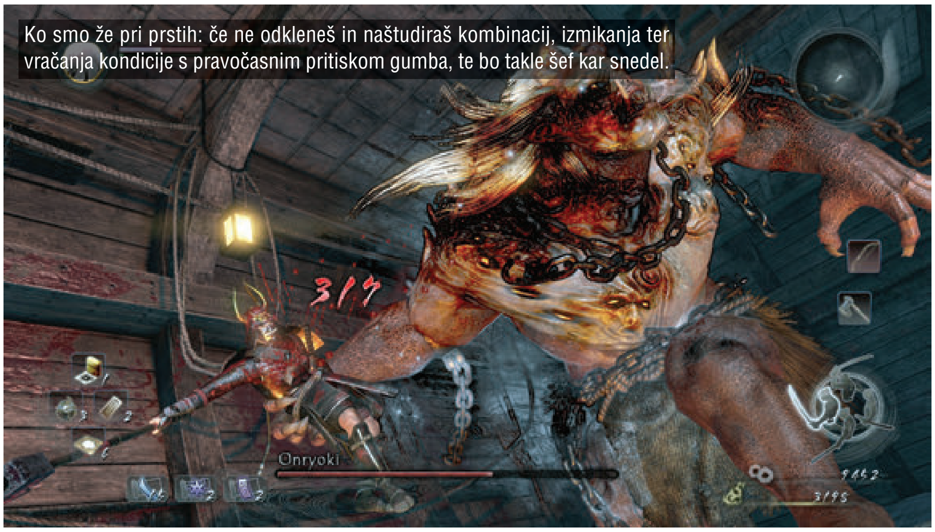
## Tomi, ne pogrešam te

Za spremembo in razliko od Itagakijevih kokainskih umotvorov z megajoškatimi dečvami in ihtavimi peklenščki je Nioh vpet v zanimivo, vsaj do neke mere prisebno zgodbo, ki se močno naslanja na izročilo dežele vzhajajočega sonca. Na fantazijsko Japonsko leta 1600 prispe svetlolasi, Geraltu slični Nizozemec, ki ga domačini vzamejo za svojega, ker obvlada tepežkanje demonov. Ti so preplavili deželo, saj so odraz vse bolj črnikavih človeških duš, in sprožili bitko za oblast med zgodovinskimi osebnostmi. Prav blontni sekljač, ki bo v izmišljeni fabuli srečal prvega šoguna Tokugawo in številne druge zgodovinske osebnosti, je tisti, ki bo prevesil jeziček na tehtnici.

Od tod izvira naziv igre, ki dobesedno pomeni 'dobrotljiv vladar', vendar cika na enega od Budinih zaščitnikov. V taki vlogi se bo po brodenju skozi pokvarjene lokalce in še bolj zlobne tujce sčasoma znašel naš gaijin. Pot bo kajpak tlakovana z nadnaravnostmi in nenavadnostmi, ki mestoma sežejo v bizarno, kot so govoreči živalski duhovi in pederski copriniki. Včasih pa bo dogajanje res hecno, ko se bo Holandec prebijal skozi legije sitnob, nakar ga bodo na koncu pri šefu lagodno čakali prijateljčki, češ, pa kje si ti, stari. Toda štorija se celokupno ne izkaže za kup neumnosti, marveč stoji skupaj in ima smisel. Takisto jo izveš na normalen način, skozi pogovore in mogočne animacije, ne kot v enem Niohovih velikih zgledov, 'nemi' seriji Dark Souls.



Nioh je akcijski frp, ki združuje elemente Dark Souls, Ninja Gaidena in Diabla. Vzdušje ni nadvse srhljivo, japonskost je močno izražena in prsti delajo nadure.



Ko smo že pri prstih: če ne odkleneš in naštudiraš kombinacij, izmikanja ter vračanja kondicije s pravočasnim pritiskom gumba, te bo takle šef kar snedel.

## Senca mrakobe

Da je dolg tej vplivnici obilen, smo vedeli že dolgo, in ob igranju jasno vidiš, kako miyazakijevsko so se sukali koleščki v glavah ustvarjalcev. Tako v Souls kot v Niohu se poglobljeno boriš z enim sovražnikom ali manjšimi skupinami, ki so statični ali patruljirajo po majhnih območjih ... nabiraš duše, ki so univerzalna valuta in jih greš po smrti iskat do kraja crkota, če pa vmes pogineš, vse izpuhtijo v nič ... energijo ter zdravilne doze si obnoviš pri redko posejanih nadzornih točkah (v Souls kresovi, tu Budini oltarji) ... pri tem oživijo vsi navadni sovražniki, vendar obdržiš nabrane predmete in ohraniš odprte duri, spuščene lojtre in slično ... ni pavze ... ni skakanja v pravem pomenu besede, le nadzorovano padanje ... predmete označujejo plamenčki in skrinje, tako da nikdar ne veš, kaj boš dobil ... in celokupna zajebanost je visoka ter nenastavljiva.

# Naroči se na Joker

S tem dobiš tudi brezplačen dostop do tablične izdaje.

prihrani 20%

JOKER
JOKER 275
LEGOVA VIDEO
VOJSKA PO
NOVI VEK NEREŠNIČNE RESNIČNOSTI
Doom
VR

Išči 'revija Joker' na ANDROID APP ON Google play ali na Download on the App Store

## Nov naročnik si izbere eno od pisanih daril:

LEGO
DC COMICS SUPER HEROES MIGHTY MICROS
MARVEL SUPER HEROES MIGHTY MICROS
STAR WARS MICROFIGHTERS

CHAMELEON
POWER BANK

Prenosna baterija
za mobilnike
s kapaciteto 2600 mAh

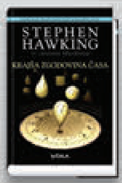
srebrn ali črn
ključ USB 16 GB

Lego Harry Potter
Years 1-4 (PC)

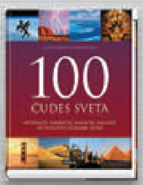
Bioshock
Infinite (PS3)

Starwars Battlefront
(PS4)

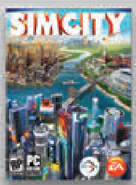
Assetto Corsa
(PS4)



Krajša zgodovina
časa (knjiga)

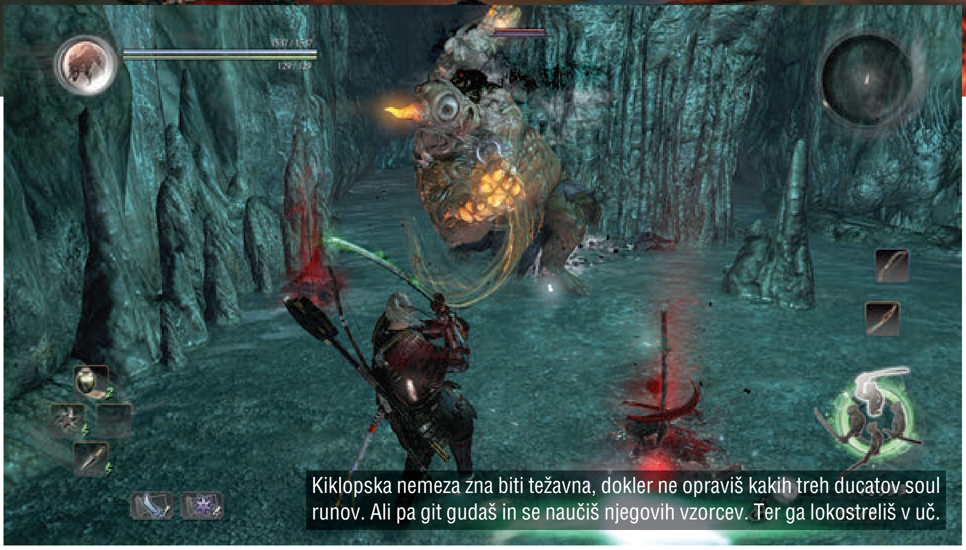


100 čudes sveta
(knjiga)

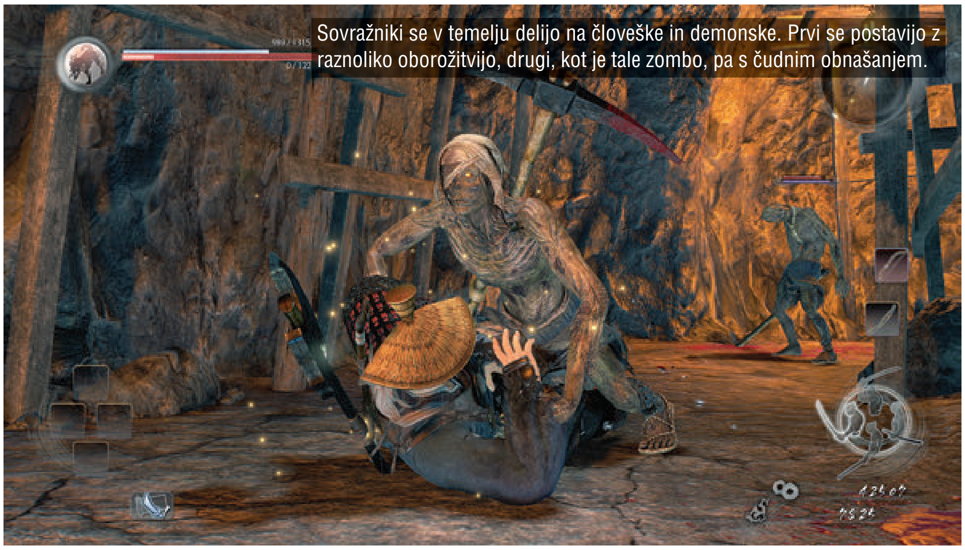


Simcity
(PC)

Naročilnico in vse informacije najdeš na www.joker.si



Kiklopska nemeza zna biti težavna, dokler ne opraviš kakih treh ducatov soul runov. Ali pa git gudaš in se naučiš njegovih vzorcev. Ter ga lokostreliš v uč.



Sovražniki se v temelju delijo na človeške in demonske. Prvi se postavijo z raznoliko oborožitvijo, drugi, kot je tale zombo, pa s čudnim obnašanjem.

## GRAFIČNE NASTAVITVE

Nioh ponuja več grafičnih načinov igranja. Prvi in najbolj priporočljiv je akcijski modus, ki skuša število sličic na sekundo obdržati karseda blizu idealnih 60. To mu uspe na rovaš občasnega nižanja ločljivosti in podrobnosti, ko se veliko dogaja, česar v žaru bojev itak ne opaziš. Ko nastane mir, se oboje vrne na privzeti nivo. Filmski način karseda zviša natančnost podobe, vendar igranje poteka s tridesetimi frejmi. Variabilni modus pa sproti spreminja tako razločnost in detajle kot potek, ki niha med 30 in 60 fps. Po moji izkušnji igranje zunaj akcijskega modusa nima smisla, saj je spreminjanje gladkosti tečno, pojavi pa se tudi tresenje pri obračanju kamere. Lepota tega ni vredna. Model pro k temu dodaja še razločljivost 4K in glajenje robov, vendar ne s 60 fps. Vsekakor je igranje na novi konzoli prijetnejše. A tudi izvirni model slika krasne prizore, kot sta ribiška vas, ki se koplje v zahajajočem soncu, in budistični tempelj v dežju. Lep špil, tako ali drugače, dasi HDR (še) ni podprt.

Na seznam je treba umestiti še kompleksno razvejane nivoje, po katerih odklepaš vrata in si tako lajšaš dostop od aktualnega oltarja do odmaknjenih predelov. Ter 'soul rune', zaporedne teke skozi stopnje za ubijanje rezurektanih tolovajev, kar prinaša duše in gradi mentalni zemljevid. Vsaka naslednja izkušenjska stopnja terja več duš, kar pomeni, da moraš bodisi pobiti več sovragov, bodisi se naposled premakniti do šefa, ki ob prvem srečanju s tvojim ubogim korpusom običajno pomete tla. Pa, jasno, prost razvoj lika, ki ga lahko z vlaganjem duš v statistike in opremljanjem orožij ter oklepov spremeniš v udrihača, strelca, zmikljivca ... Da, igrati Nioh je v mnogočem kot igrati izvedenko Temnih duš.

## Ki, ki omogoča kij

A četudi je soulski recept prepoznaven, je Team Ninja za razliko od direktnih posnemovalcev (Lords of the Fallen, Salt and Sanctuary) šablono razširil. Razpršili so mračnjaško, grozljivo vzdušje in pohitrili borbo, na katero je špil v odsotnosti ugank jako osredotočen. Nioh bolj ustreza izročilnemu pojmu akcijske sekljačine in je neke vrste Ninja Gaiden na drugačnem temelju. Svetlolaščevi napadi so celo s težkimi cepanicami hitri, tekoči in povezljivi v precej dolge kombinacije, ki jih omejuje dolžina črte s kondicijo, 'ki-jem'. Ta je poleg življenjske energije bistvena, saj odreja, kdaj se bo lik upehal – naj gre za tvojega samuraja ali za sovražnika, čigar črta je prav tako vidna. Ko zombaklji, kostkoti, orki, kiklopi in slično barabovje, ki združuje vzhodne in zahodne vplive, ostane brez sape, mora za nadaljnje ukrepanje tako kot ti počakati na vrnitev vsaj malo energije ki. Ob tem na tleh rado pušča bazene temne moči, ki ti preprečujejo povratek kondicije. Ampak sam imaš v rokavu zvijačo: če v pravem trenutku stisneš gumb, si povrneš nekaj ki-ja, nakar ga porabiš za še nov zasekljaj ali se obvaruješ z bistvenim knofom za izmik. Ta prstnično zahtevni, a taktični prijem, čigar navdahnjenost z Gaidenom je na dlani, je bistven za fluidnost Niohovih bojev in sem ga ob vrnitvi v Souls močno pogrešal.

Nasploh mi je skakanje med Dušami in Niohom razkrilo opazno količino razlik med igrama ter me utrdilo v prepričanju, da ne gre za klon. Nioh je na nekaterih področjih, o katerih bom še spregovoril, manj dodelan, vendar menim, da zgled drugod preseže. Predvsem po količini bojevalnih tehnik, ki jih je moč odkleniti skozi nabiranje veščinskih točk. Garbanje je spočetka osredotočeno le na nekaj tehnik, nakar se nabor obilno razširi v alternativne zamahe koncem kombinacij (še en napad, umik ...). Kot bi Team Ninja sprva v londonski trdnjavi hoteli reči, no, takole je v Souls, zdaj pa vam bomo pokazali, kako to dela Gaiden. Takisto so tu samosvoje smeri, v katere je moč razviti lik. Udarjači vihtijo eno ali dvoje katan, kopje, sekiro ali kose na ketnah ter streljajo z loki ali puškami. Ni coprnikov in zdravilcev po zgledu klasične fantazije, temveč nindže, ki mečejo granate, na rezila nanašajo maziva, mečejo šurikene in uporabljajo številne napitke, med njimi tiholazne za zaštihe od zadaj. To zanimivo zasukano plat lahko pridružiš sekljaški, se osredotočiš nanjo ali jo izpustiš, kakor ti drago. Kot češnjo na torti pa moreš ob napolnjenem krogu poklicati magičnega živalskega zaščitnika, ki ti daruje nadgrajeno orožje in te okrepi.

Kot si lahko predstavljaš, ti monstrumi, ki jih napaja človeška zloba, ne pustijo preživeti tjavdan. Nioh ni tako okruten kot Dark Souls, a je daleč od lahkega.

## Samuraj ni rad sam

Nadalje je v Niohu nadvse pomembna roba, ki s sovragov in iz skrinj frči mnogo obilneje kot v Souls. Malodane vsak sitnež za sabo pusti vsaj en kos opreme, ki jo zbašeš v nevidni megaruzak, nakar jo pretopiš v duše ali jo pri kovaču uporabiš drugače. Predmete je moč združevati, nadgrajevati, poskušati srečo z boljšimi inačicami in se iti 'fashion souls', preoblačenje v divje variante, od kmeta na riževem polju do mesarja. Zasipanje s kramo so navdihnili kloni Diabla in predstavlja še en korak od tipske soulščine, saj je z nabranim precej ubadanja, če tako želiš. Poleg tega je vznemirjenje ob lesketavih ikonicah, ki frčijo iz zabojev in gnid, otipljivo, četudi veliko večino stvari nato le pretopiš v duše. Ali jih sploh ne vzameš, ker vnaprej vidiš, da so slabše od obstoječih.

Še ni kraj inovacijam, s katerim so Team Ninja spremenili darksoulski okus. Namesto da bi prevzeli sistem puščanja sporočil in sledi na tleh prek interneta, so ga ukinili. Namesto tega, če smo povezani v splet, v okolici najdemo 'krvave grobove' umrlih špilavcev, ki jih zbudimo v obliki umetnopametnega sovražnika in se z njim spopademo za izkušnje ter kramo. Priklopljenost na net je nasploh koristna in razširi domet, saj je moč z normalnim vmesnikom, ne kriptično naključnim kot v Souls, poklicati sodelavca za družno čiščenje nivojev. Prav tako lahko hodiš na obiske v svetove drugih, vendar ne morilske, in skupaj opravljaš težje misije. Celo klanom se pridružiš in v zameno kasiraš predmete. Ločene arene za boj med igralci v času pisanja še niso dodali, naj bi pa to storili v doglednem času po splovitvi.

## Ne sveti se ves svet

Bistven korak nazaj v primerjavi z Dark Souls je razdeljenost sveta na manjše stopnje, ki so ostro ločene in do katerih dostopaš s krovnega zaslona med nalogami. Tu poleg linearnega niza osrednjih misij že zgodaj prideš do hudo zahtevnih stranskih odprav, v katerih mnogo tvegaš, a si deležen nadmočne robe, in običajnih neobveznih zadolžitev v slogu očisti obmorsko vasico razbojnikov. Te so narejene presenetljivo v redu, saj predrugačijo okolico, ki si jo obiskal s sledenjem rdeči niti, omogočijo dostop do novih predelov, vpeljejo nove capine in, kar je morda najpomembneje, osvetlijo zgodbo. Sčasoma ugotoviš, da so stopnje narejene zelo v redu, kot bi šlo ločene režnje velikanskih svetov v Dark Souls. So večplastne, zavite in polne skritih kotičkov s kul skrivnostmi, kot so obrazi v stenah, ki se ob udarcu prelevijo v skalne titane in te napadejo. Tudi vrst okolice je dosti, od templjev in vasic do jam in vzdušne podzemne temnice z blodnjaško zasnovo, glinenimi vojščaki ter pastmi v tleh. V njej odzvanjajo stari frpji tipa Dungeon Master, ki so vplivali na Dark Souls, ki je vplival na Nioh. Ja, tako gre to. A vseeno so orjaške, enotne dimenzije v Temnih dušah, po katerih rajžaš brez vsakršnih umetnih prekinitev, nadmočne. Tudi zaradi tega je občutek raziskovanja in odkrivanja v Niohu preprosto slabši.

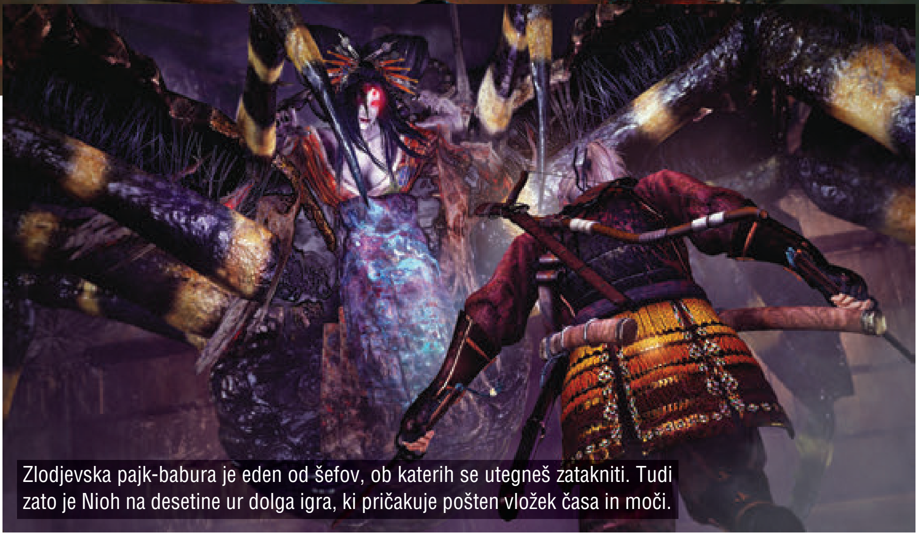
Na splošno se bojim, da bo Nioh zahodni oziroma slovenski publiki (še) manj privlačen kot Souls. Ta je kljub tokijskemu poreklu čisto evropsko srednjeveško gotski, brez vsakršnih animejskih velemečev in megaočes. Slednji niso vdrli niti v Nioh, a slednji je vseeno zelo zelo japanski. Po njem se obilno svaljkajo samuraji, nindže in azijatski demoni, riževska so krepelca, osaški je svet, gejšarska je estetika in kjotska sporočilnost z zgodbo, za razumevanje katere je dobro, da poznaš vsaj nekaj tamkajšnje zgodovine, mistike in verstev. Nigitama, aratama, yo-kai, angyo, ungyo … vsi ti pojmi imajo dejansko podlago, ki je v primeru ignorance ne boš vedel. Lokacije pa so bojda ustvarili na podlagi resničnih iz japonske zgodovine, kar bo tamkajšnje človečke navdušilo, naših pač ne. A po drugi strani bodo otakuji močno prišli na svoj račun in če ti taka vibracija dogaja, boš jadrno užival.

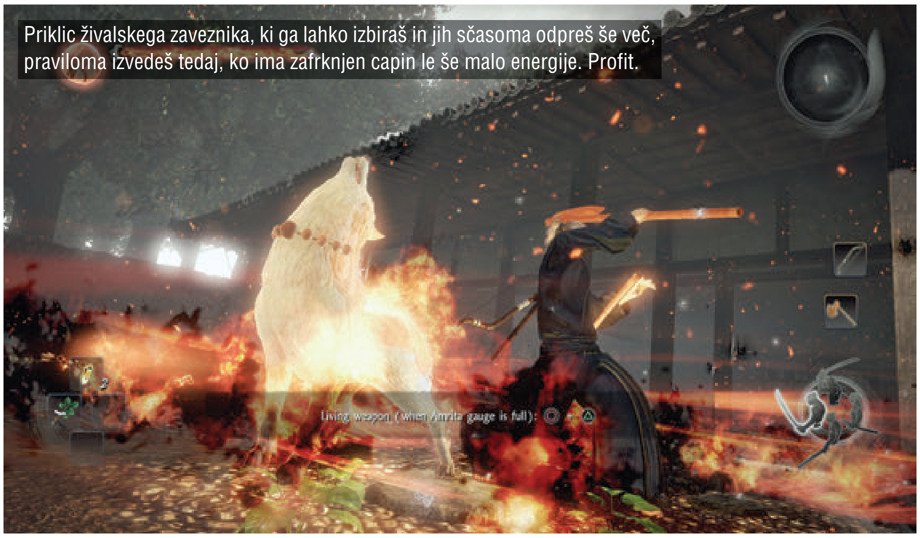
## Ni jih (veliko boljših)!

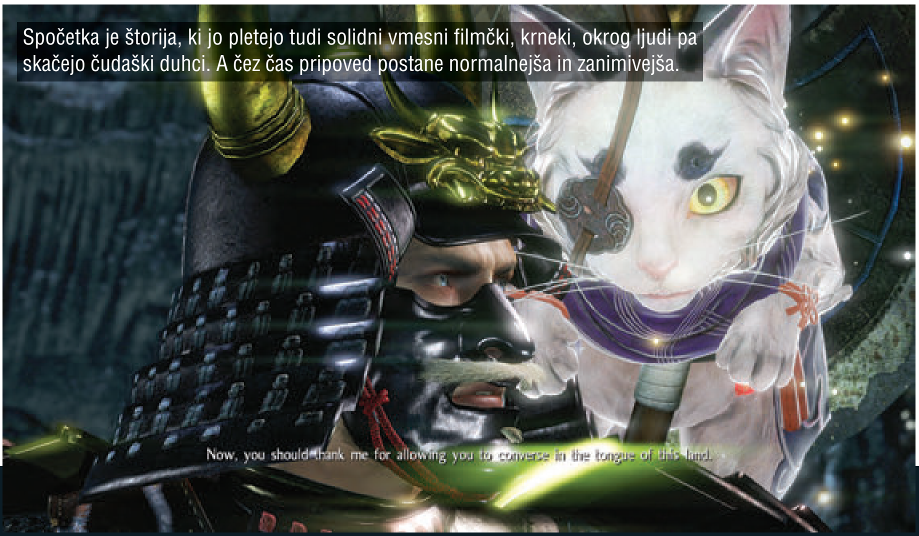
Vobče užitek v Niohu redko izostane. Špil združi gradnike serij Dark Souls in Ninja Gaiden, v kotel vrže Diablova rebrca in postreže z odlično mešanico sekljačine ter frpja. Takó, ki je resnobna in temačna, a ne turobno črnikava kot Souls – in ki ni sadistično zajebana, a še vedno terja natančnost in predanost. Nima sicer enotnega, odprtega sveta in tiste zlobne genialnosti, ki povzroči, da ob Dušah trpiš, a se jim vračaš v BDSM-objem. Vendar to zvečine nadomesti z dodelanim bojevanjem, ki nebrzdano seže tako v širino kot globino. Nekoliko manjka različnih sovražnikov, a zato je tu pisan mimohod raznolikih, vznemirljivih šefov, od elektrifikacijskega štirinožca, ki je dorasel štromarskemu pudlju v Bloodbornu, prek vampirske babure do demonske pajkovke. Spet, med njimi ni takih legend, kot so soulski vršaci tipa Ornstein & Smough, a dosti jim ne gre očitati. Ekstra težek način po prvem končanju (NG+) je prisoten, dočim igranje nadaljuješ borih nekaj sekund po crkotu, kar je razlika glede na dolgotrajna včitavanja v Dark Souls in Bloodbornu. V špilu, kjer lahko pričakuješ na stotine smrti, je to pomembna udobnost. Drugo pot itak poznaš. Git gud!

**87** ***Cruise je bil poslednji samuraj, holandski Sneti je pak prvi.***

**Koei Tecmo in Sony za PS4**

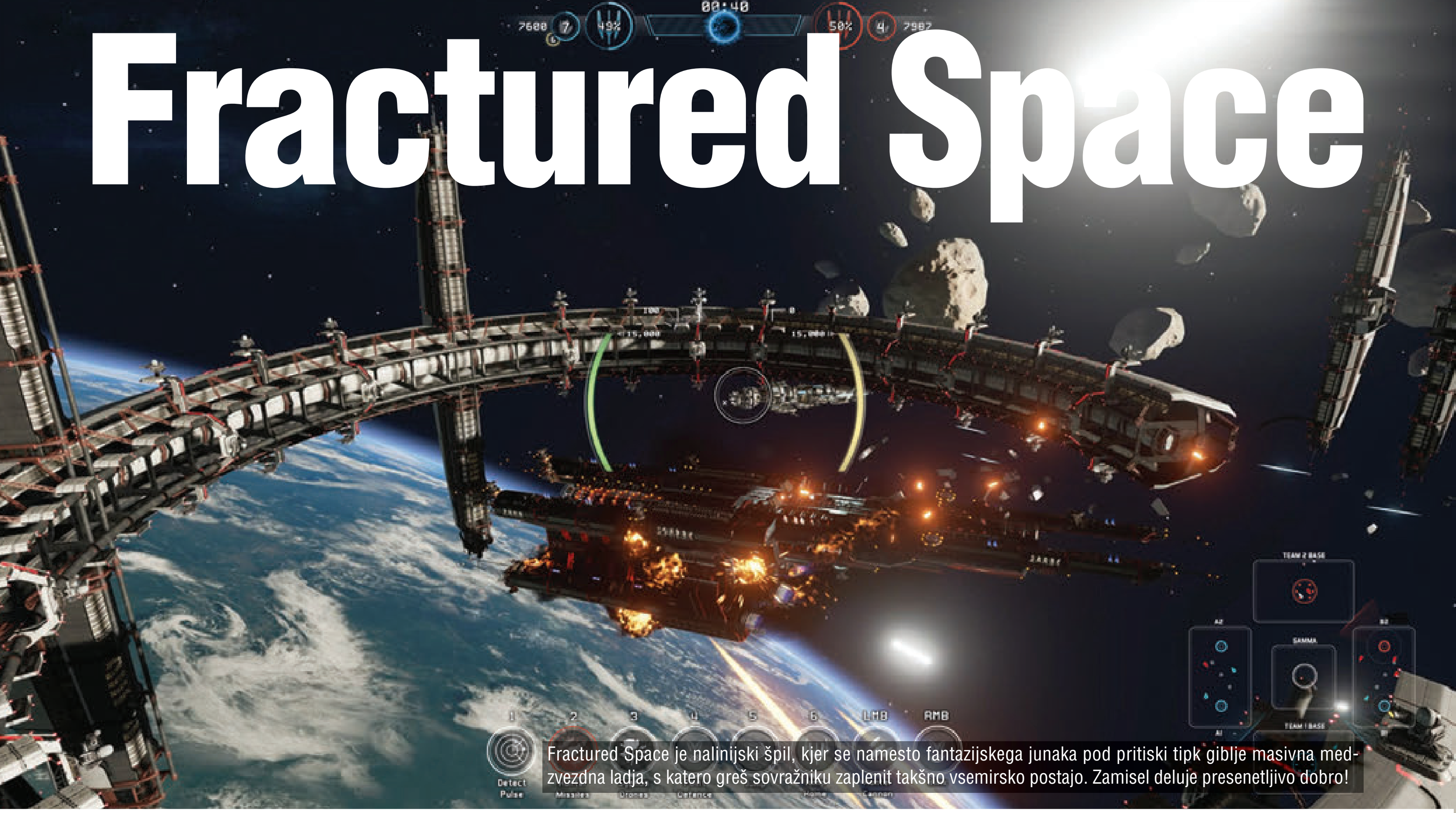

Zlodjevska pajk-babura je eden od šefov, ob katerih se utegneš zatakniti. Tudi zato je Nioh na desetine ur dolga igra, ki pričakuje pošten vložek časa in moči.


Priklic živalskega zaveznika, ki ga lahko izbiraš in jih sčasoma odpreš še več, praviloma izvedeš tedaj, ko ima zafrknjen capin le še malo energije. Profit.

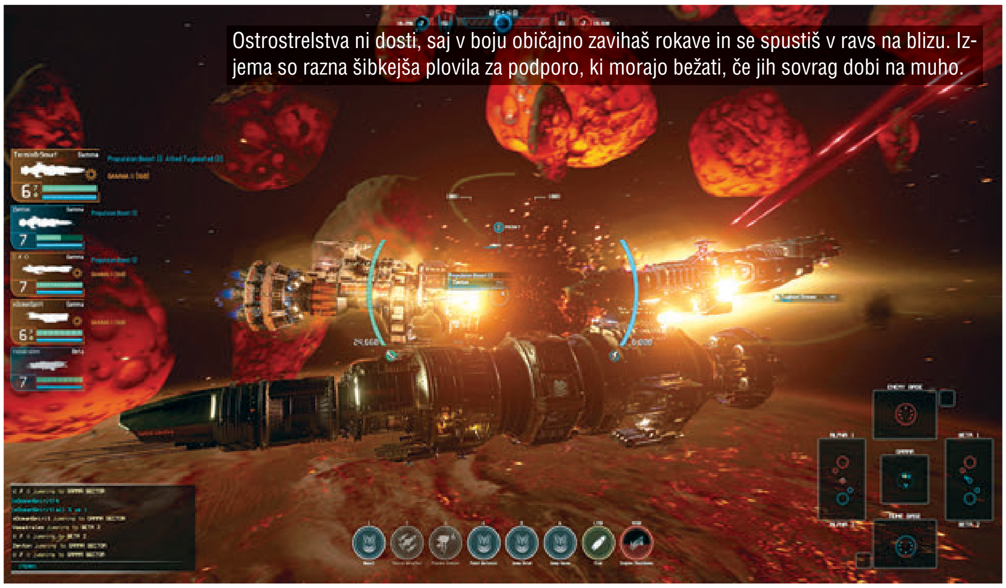

Spočetka je štorija, ki jo pletejo tudi solidni vmesni filmčki, krneki, okrog ljudi pa skačejo čudaški duhci. A čez čas pripoved postane normalnejša in zanimivejša.

Now, you should thank me for allowing you to converse in the tongue of this land.

# Fractured Space



Fractured Space je nalinijski špil, kjer se namesto fantazijskega junaka pod pritiski tipk giblje masivna medzvezdna ladja, s katero greš sovražniku zaplenit takšno vsemirsko postajo. Zamisel deluje presenetljivo dobro!



Ostrostrelstva ni dosti, saj v boju običajno zavihaš rokave in se spustiš v ravs na blizu. Izjema so razna šibkejša plovila za podporo, ki morajo bežati, če jih sovrag dobi na muho.

Med nalinijskimi večigralskimi igrami so že lep čas zelo prodorni naslovi, kjer nismo navaden soldat s pihalnikom v rokah, marveč sleherni igralec v moštvu pilotira lasten impozanten bojni stroj, ki s kanoni melje sodrgo. Wargaming in konkurentje imajo tanke, avione ter ladje, zdaj pa je naposled čas, da zagrabimo za bolj fantastične umotvore – hja, znanstveno-fantastične. To je vesolje, bumbar. Fractured Space predstavlja prvi val takih iger, v katerem je še Dreadnought v alfa fazi, zato pazi, da ju ne boš mešal. Pobira malo iz Battlefielda, malo iz Dote, in je čistokrvni free to play naslov s Steama. Zato upoštevaj, da na štartu resda ne boš plačal nič, a moraš v zakup vzeti druge zapovedi, ki pokažejo zobe kasneje.

## Arena v vesolju

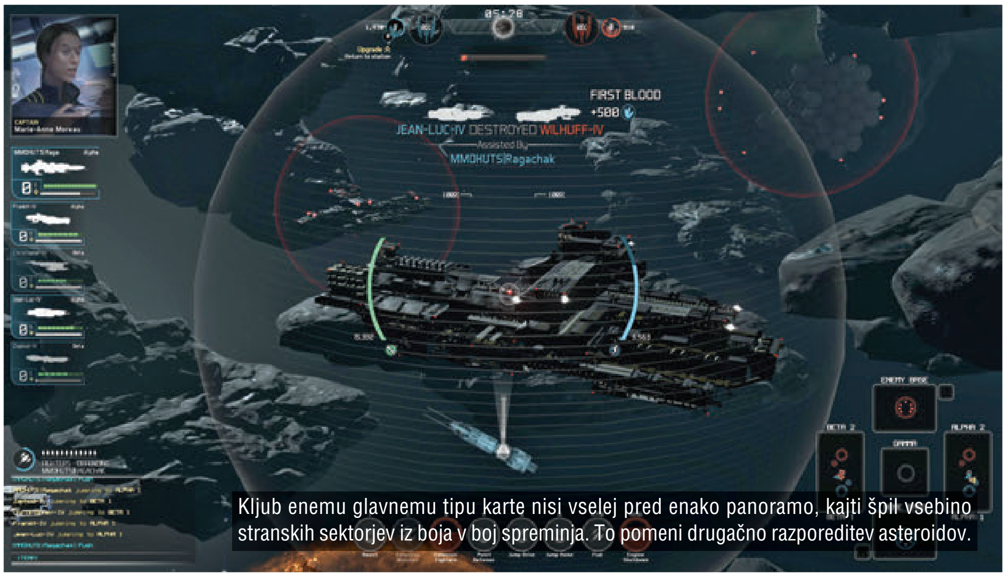
Velik del zaslona zavzema tolsta zadnja plat tvoje vsemirske barkače, ki jo podobno kot tanke ali letala usmerjaš od zunaj. Sprehajanja po notranjosti ali mostičku ni, saj to ni simulacija. Fractured Space je arkada in čeprav so denimo topiči pospravljeni v stolpiče z omejenimi koti streljanja, se ti pri nadzoru ni treba posebej ubadati s sukanjem po neštetih oseh: WASD, gor in dol, pa miš za streljanje in to je to. Ob spodnjem robu je še skupno osmerica specialnih ukrepov, ki so odvisni od izbranega plovila, in s tem si moraš pomagati, ko gredo čreva na plot. Za ladjo se je treba odločiti pred partijo in je med njo ni mogoče menjati, kar da izbiri podobno težo kot pri arenskih junakih. Pred matchem, ki povprečno traja od dvajset do štirideset minut, je obvezno sporazumeti se s kameradi, kaj vzeti. Drugače bo moštvo krevsljalo naokrog v samih počasnih barkačah, sovrag pa jih bo obletaval.

Kakor v mobah je v posamezni ekipi peterica igralcev, igranje pa zvečine poteka na karti ene osnovne zasnove. Razdeljena je na sektorje, med katerimi skačeš z nadsvetlobnim pogonom. Na nasprotnih robovih zemljevida sta področji z matičnima vesoljskima postajama, ki predstavljata cilja. Med njima sta vezna sektorja, koder se odvije večina ropotanja. Tam je treba najprej osvojiti nasprotno utrdbo (forward base), šele nato je moč uporabiti pogone za skok prav do sovražne glavne baze. Hkrati je važno zasedati rudarske postojanke, saj tako ekipa dobiva surovine za nadgrajevanje plovil, kar označuje napredovanje do devete stopnje. Svežo ladjo bo obramba končne postaje raztrgala, dočim nadgrajena vse počne hitreje: strelja, osvaja območja, obnavlja veščine ... Za razgibanost poskrbi dodatni sektor v samem centru, kamor skačeš iz stranskih. Tam se vsake toliko prižge ogromna vesoljska plinska postaja in moštvo, ki jo uspe osvojiti, je za nekaj časa deležno znatnih bonusov. Spet, podobno kot pri monstrumu Roshanu v Doti.

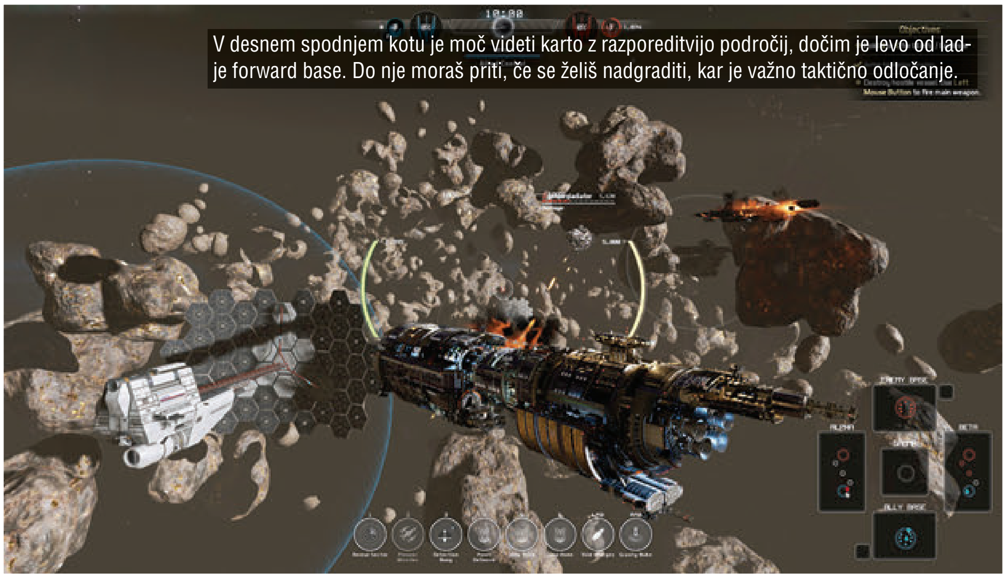
## Bratje po laserjih

A od tu dalje gre Fractured Space svojo pot, proti Battlefieldu. V njem razen na koncu ni omembe vredne samodejne obrambe, ki bi jo moral razrušiti. Predvsem pa ne računalniško vodene vojske, ki bi se nenehno vsipala nate. Zelo važno je z zasedanjem pajsniti sovragu sleherno slabo branjeno strateško točko, naj bodo to majhne rudarske postaje ali kaj večjega. Vsekakor je koristno do kraja zdemolirati nasprotno vesoljsko ladjo, da izgine v zubljih. Tedaj mora igralec čakati na preporod, kar pomeni dragocene sekunde, ko njegova ekipa nanj ne more računati. Toda zasedanje položajev je tisto, ki prinese zmago, ne krepavanje nasprotnikov! Ja, to velja tudi za onega zmeneta, ki je ravnokar sam odjadral v desni sektor počet neumnosti, namesto da bi igral ekipno. Naj se gre solit. Itak bo po hitrem postopku kruto končal, ker samotarjev tale špil ne prebavlja. Ali sodeluješ ali pa si ozmerjan. (Potem nazaj v pogovor dobim neko nemščino. Vsaj ni cirilica.)

Prostor za posameznikovo spretnost v boju sicer je. Važno je dobro prožiti vsa orožja in orodja in se pravilno gibati. Asteroidi, ki jih je povsod dosti, lahko prestrežejo veliko sovražnega ognja. Vsaka ladja ima oklep razporejen na šestih straneh in ko ta pod



Kljub enemu glavnemu tipu karte nisi vselej pred enako panoramo, kajti špil vsebino stranskih sektorjev iz boja v boj spreminja. To pomeni drugačno razporeditev asteroidov.



V desnem spodnjem kotu je moč videti karto z razporeditvijo področij, dočim je levo od ladje forward base. Do nje moraš priti, če se želiš nadgraditi, kar je važno taktično odločanje.

ognjem odleti, kasiraš dvojno škodo! Zato so manevri, s katerimi zmedeš sovražnika, da te ne more streljati v mehki trebuh, vselej na mestu. A vseeno je dosti bolj vredno, da vsa ekipa hkrati strelja v isti trebuh, ker tisto šele res boli. Ali da ti prijateljska ladja za podporo vrže ščit, te popravi ali pospeši, da uideš nevarnosti. Mogoče se je sporazumevati tekstovno, toda za resno igranje priporočam glasovno komunikacijo. Tako ti bodo soborci dovolj hitro povedali, kaj pravzaprav nameravajo, kajti nadsvetlobni skoki se morajo obnavljati in če se poženeš v napačno smer, zapraviš ogromno časa. Ali se greš pozdravit v bazo ravno takrat, ko moštvo reeees potrebuje tvoje topove. Toda ravno zaradi takšnih trenutkov tak špil igraš – ko jih doživlja nasprotnik, se ve. Ekipni uspeh, ko družno prineseš naokoli sovražno peterico in virtualno sežeš v roke sodelavcem, je nekaj, česar običajni deathmatch ne prinese.

## Na komandnem mostu

V igri, ki se F2P-žanru primerno nenehno razvija in veča, je že čez trideset različnih plovil. Colossus in gladiator sta orjaški bojni ladji za tiste, ki se radi zakampirajo na strateško točko in nonšalantno vsrkavajo izstrelke, ker jih to zaradi oklepa kvečjemu žgečka. Brawler je ladijska oblika šibrovke – stroj za čelni juriš od blizu. Protector je ladja za pomoč, ki more popravljati, zaradi česar je običajno prvi cilj nasprotnika. Ta jo skuša vreči iz igre s prikritimi napadi ghostov ali black widowov, ki se lahko zakrijeta v nevidnost. Spet druga plovila imajo še bolj samosvoje veščine. Leviathan lahko sam postavlja ciljne točke nadsvetlobnih skokov, superlifter na daljavo ugaša motorje .... Povrhu se po delovanju razlikujejo tudi osnovna orožja. Nekatera pošiljajo smrt v rafalih in druga posamično, tretja se samodejno usmerijo na označeno tarčo, a jih zmore prestreči aktivna obramba, in tako dalje. Vse lastnosti teh ladij moraš dobro poznati, če se jim želiš zoperstaviti, najbolje iz lastnih izkušenj. Zato je čisto logično, da igralci s sto in več urami v igri z novinci počno burleske. Pa ne le zaradi izkušenj.

Stroje je moč v premorih med matchi s spreminjanjem opreme deloma prilagoditi in na primer nekaj dosega žrtvovati v zameno za povečano škodo. Toda še večji učinek ima izbira in krepitev posadke oziroma oseb na poveljniškem mostu. V pet stolov lahko razporediš može in žene devetih različnih poklicev, ki okrepijo neko lastnost. Kapitani pospešijo osvajanje strateških položajev, inženirci povečajo oklep in moč motorjev. V njihovo telo lahko vsajaš implante, ki sposobnosti še povečajo. Ampak prav tu Fractured Space zaide malo preveč v tlačansko smer. Te priboljške dobiš precej naključno z igranjem, saj padajo iz zabojev podobno kot reči v Overwatchu. Lahko pa jih kupiš, podobno kot kožice oziroma pobarvanke za plovila in boosterje za večji izplen posameznih bitk, s katerim odklepaš in nabavljaš nove ladje. Kar se tiče tehnološkega drevesa, igra ne zahteva toliko ponavljanja kot World of Tanks. A vedi, da boš potreboval kar dosti igranja in potrpljenja, preden se ti bodo odprli vsi kotički. Zato je razkorak med začetniki in veterani ogromen.

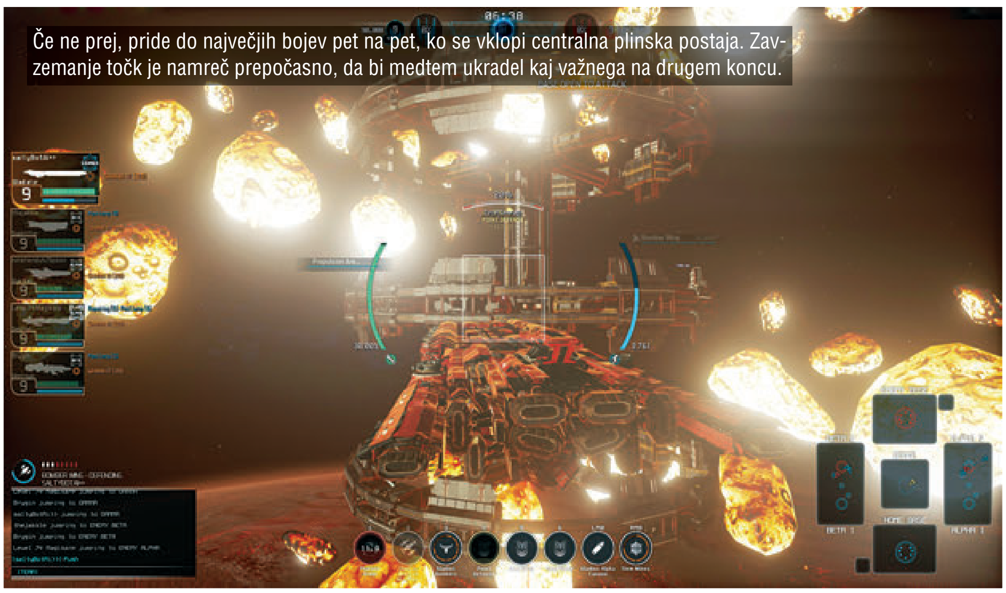
## Engage!

Vsadki so trenutno največja šibka točka ravnotežja, ker je nemogoče predvideti, koliko jih imajo nasprotne posadke in s tem pravilno prilagoditi strategijo. Avtorji so sicer to uvedli šele pred kratkim, zato je mogoče, da bodo način spremenili. To bi bilo res v redu, ker je špil razen tega solidno zbalansiran in doslej ni zahteval znatnega metanja novcev v zaslon, če si želel biti uspešen. Za 37 evrov si lahko hipoma odkleneš večino (31) plovil, ki jih moraš sicer pridobivati postopoma, podobno mnogo stane še nekaj paketov s člani posadke, kožicami in sličnim. Samodejni iskalnik soigralcev bi bil vselej lahko še boljši, a zna v neki meri upoštevati izkušnje, zato povsem prekucnjene partije, kjer ena ekipa povozi drugo, niso pravilo. Bodo pa morali ustvarjalci bolj pljuniti v roke, kar se tiče hroščev, saj so nekateri žužki v igri prisotni že leta. Pa razviti moduse igranja in prizorišča, ker bi si res želel vso to silno količino bojnih križark uporabiti v kakem drugem načinu. A kljub nerodnostim je Fractured Space prav v redu F2P-vesoljščina, ki jo gre priporočiti, če ti leži ekipno spopadanje na liniji. In če imaš rad ogromne vesoljske ladje, ki pošiljajo masivne granate mimo asteroidnih pasov.

***Aggressor** se gre kavboje in indijance. Prvi imajo zvezdne rušilce, drugi pa križarke.*

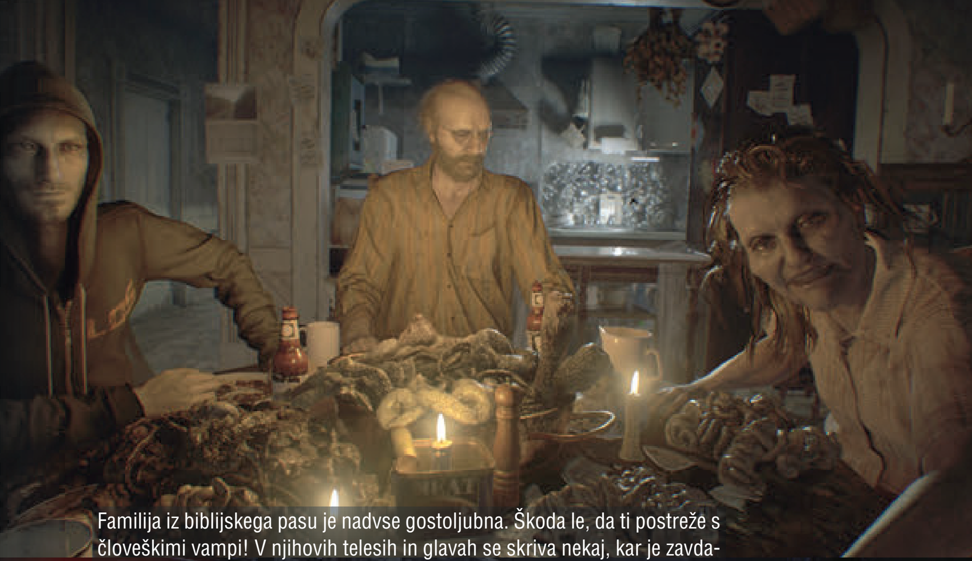
**dobra ekipna igra ✔ vrsta različnih plovil ✔ v redu zastonjski model ✔ nekaj neuravnoteženosti ✖ malo različnih načinov igranja ✖ hrošči ✖**

**Edge Case Games za PC**



Če ne prej, pride do največjih bojev pet na pet, ko se vklopi centralna plinska postaja. Zavzemanje točk je namreč prepočasno, da bi medtem ukradel kaj važnega na drugem koncu.

# Resident Evil 7



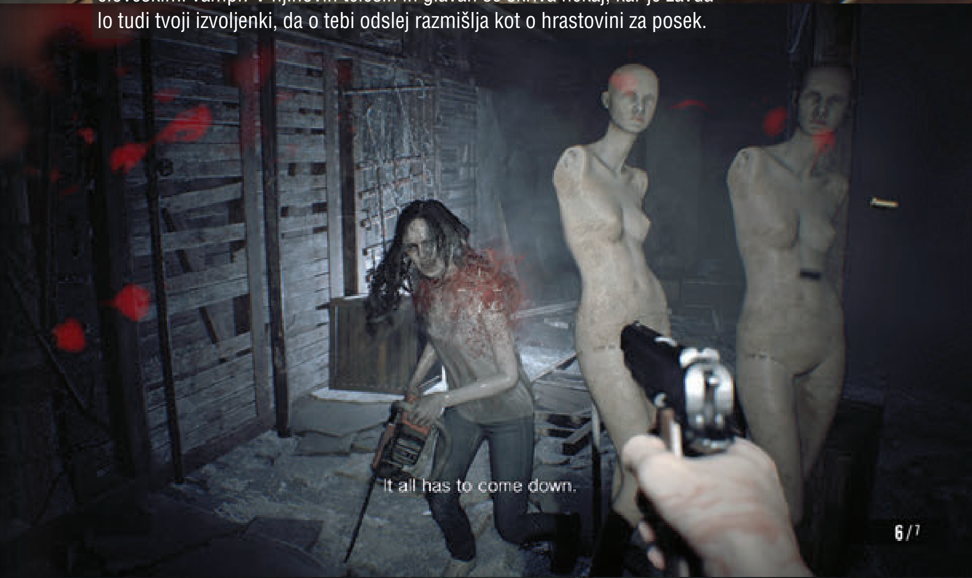
Familija iz biblijskega pasu je nadvse gostoljubna. Škoda le, da ti postreže s človeškimi vampi! V njihovih telesih in glavah se skriva nekaj, kar je zavdalo tudi tvoji izvoljenki, da o tebi odslej razmišlja kot o hrastovini za posek.

Utopično je pričakovati, da bo tako dolgometražna serija, kot je Resident Evil, s sedmim delom osrednjega niza postregla z nečim napredno imenitnim, kar bi preseglo ali celo pretvorilo kliše. Jasno, kajti Nevidno zlo je na njih utemeljeno! Zombiji, vanje spreminjajoči virus, zlobne korporacije, biološka orožja, osamljeni junaki in junakinje, strici iz ozadja … Pa zapuščene vile z zapletenim notranjim ustrojem, uganke, nevarni spaki, okultna znamenja, čezlesni ljudje in otipljiv srh. Vse iz druge povedi smo v nizu že videli in nam je vnovič servirano v sedmici, le da tokrat iz prvoosebnega pogleda. Ter s svežo, sprva ostro zamejeno zgodbo, za katero se izkaže, da se vklopi v širši RE-univerzum in ga vsaj do neke mere izvleče iz prostega teka okrog večne korporacije Umbrella.

## Južni niso gladki

Hudo je, če ti nekje v močvirjih ameriške zvezne države Louisiana izgine baba, in morda še huje, če ti čez tri leta pošlje video, iz katerega sklepaš, da je še živa. Kakopak oddirjaš na lokacijo – pustimo ob strani, zakaj to zamolčiš oblastem, kajti razmišljati o vzrokih in logiki je v grozljivkah na splošno kontraproduktivno – in sam samcat hrabro vstopiš v navidez zapuščeno propadajočo hišo. Napaka. V njej naletiš na prifuknjeno rdečevratno familijo Baker, ki žre organe ugrabljencev, kriči o smrti in momlja o Njej, ki bo uničila vse. Ali nekaj takega, koga briga, ko se spotikaš po praznih hodnikih, krvaviš iz odrezane roke in v kleti naletiš na črvivo trupelce. V prvem štuku pa na po vsem sodeč mumificirano staro mater na invalidskem vozičku. O fuj.

Toda norost se s tem šele začenja, kajti kot ti mora postati jasno že po pol ure, je posredi nekaj nadnaravnega. Nekaj, kar je obsedlo telesa in ume južnjaške familije ter jo spremenilo v pošasti, ki so človeške le še na zunaj. Frišna nevarnost za svet je morebiti še hujša od starega virusa T, saj bradati pater familias Jack hitro dokaže, da v boju proti njej ne pomagajo ne ogenj ne tradicionalni streli v glavo. Halucinacija in regeneracija sta ključni besedi prikritega zla, ki je preželo hišo in dodobra zagrozi prišleku. Tebi.

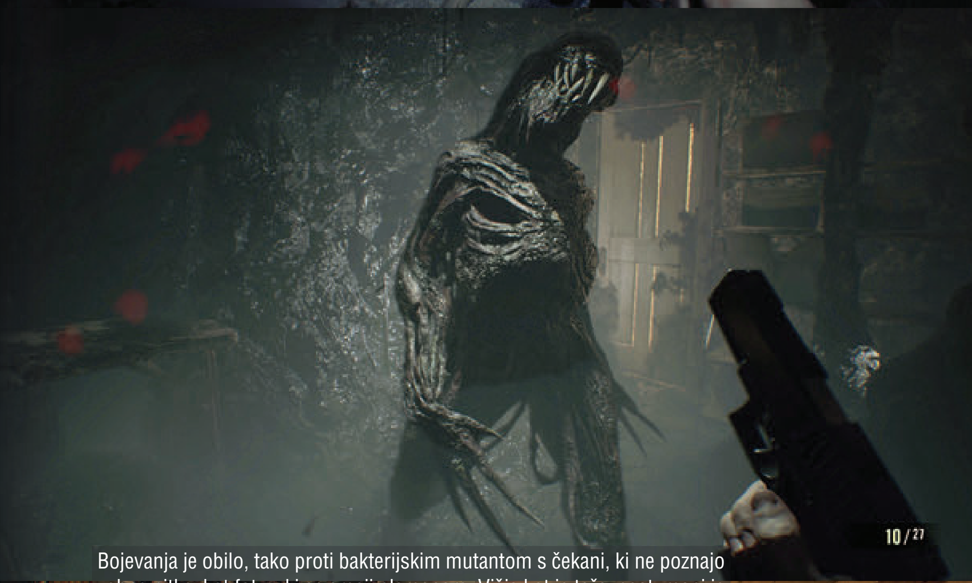


It all has to come down.

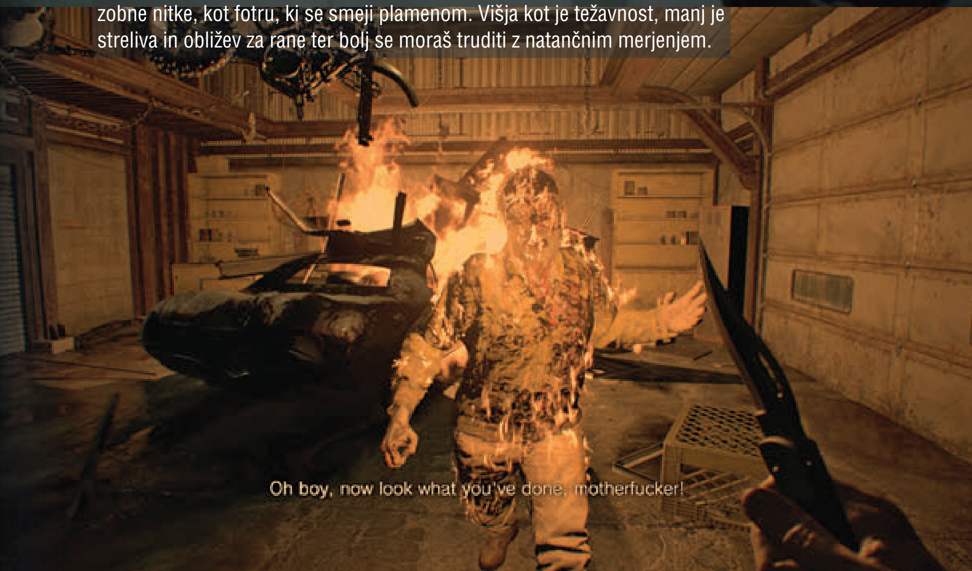
## Gnila vila

Čeprav tokrat prvič v seriji neprestano igraš iz oči, je občutek sila zvest prvotnemu Evilu. Tistemu, ki je stavil na samotno grozo, preden ga je odneslo v strelske vode. Bajta, ki je sprva videti majhna, se izkaže za graščino, polno sprva nedostopnih, a medsebojno povezanih predelov, ki jih na več mestih nelinearno raziskuješ. Dostop do njih si odpreš z iskanjem ključev za zaklenjene duri in posebnih emblemov, kot so kovinske pasje glave. Ter z reševanjem tipskih residentevilovskih ugank, kjer je treba v svetlobi iz projektorja obračati kipec, dokler se na steni ne pojavi senca živali, objekte zavrteti v pravilnem vrstnem redu ali na oltar postaviti želeni predmet.

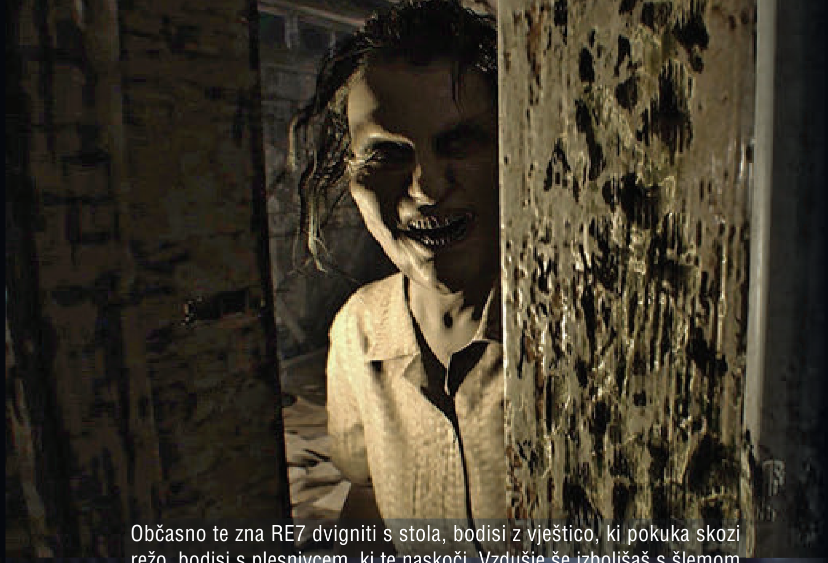
Te zlagaš v sila omejeni inventar, preostanek pa kakor v prvencu shranjuješ v varnih sobah, tokrat v kasetofon namesto na pisalni stroj. Na srečo omejenih 'trakov' ni več. Med naokoli razmetano robo najdeš starodavne kovance, zdravilne zeli in tekočine, ki jih mešaš v bolj potentne arcnije. Takisto je tu municija za kar lepo zalogo orožij, od sekire in pipca do pištole, puške in bruhala plamenov. A streliva v splošnem ni dosti, zato je treba z njim biti pazljiv. To je velika razlika glede na epizode od štirice dalje, sploh na RE6, ki je mutiral v hollywoodsko akcijado s pretepi in rešetalskimi obračuni, vrednimi Johna Wicka. Čeprav se mi ta špil osebno ni zdel slab, so bili avtorji mnenja, da so se zaplezali. Od tod vrnitev h koreninam.



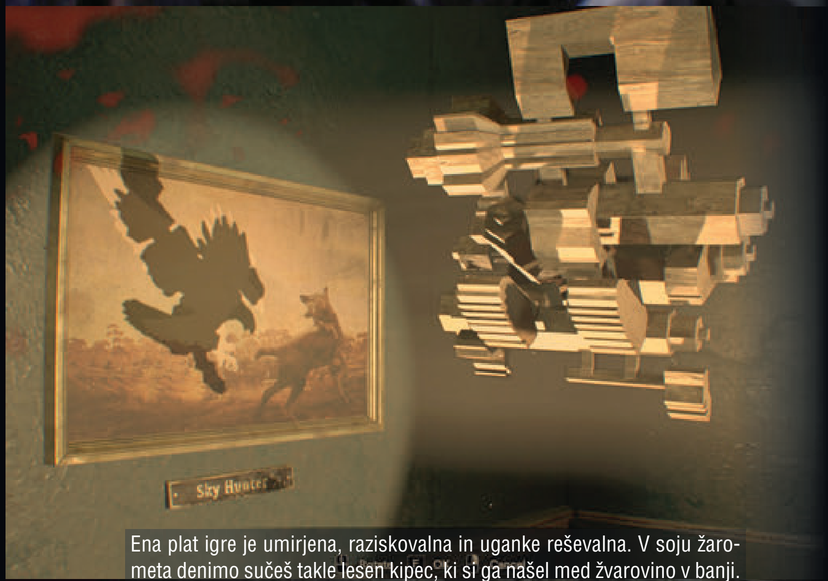
Bojevanja je obilo, tako proti bakterijskim mutantom s čekani, ki ne poznajo zobne nitke, kot fotru, ki se smeji plamenom. Višja kot je težavnost, manj je streliva in obližev za rane ter bolj se moraš truditi z natančnim merjenjem.



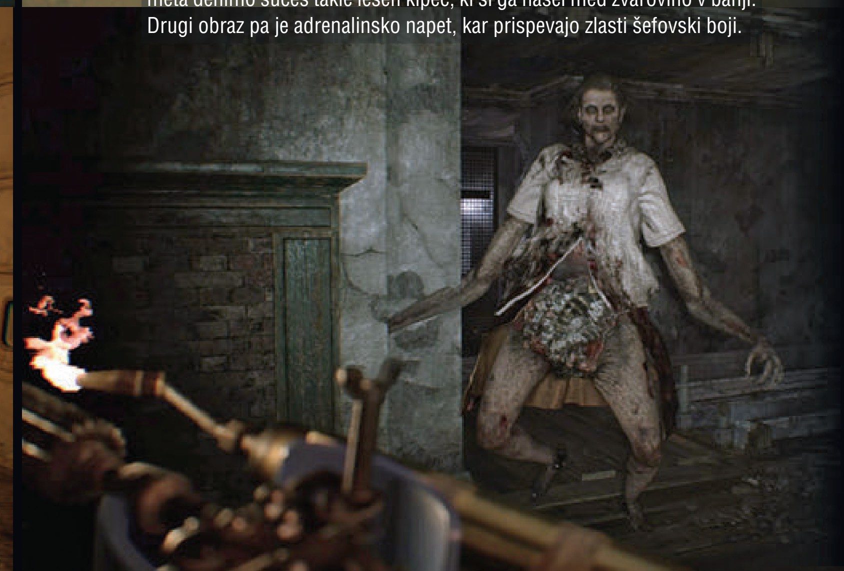
Oh boy, now look what you've done, motherfucker!



Občasno te zna RE7 dvigniti s stola, bodisi z vještico, ki pokuka skozi režo, bodisi s plesnivcem, ki te naskoči. Vzdušje še izboljšaš s šlemom PSVR, s katerim lahko preigraš ves RE7. Čelade za PC pa še niso podprte.



Ena plat igre je umirjena, raziskovalna in uganke reševalna. V soju žarometa denimo sučeš takle lesen kipec, ki si ga našel med žvarovino v banji. Drugi obraz pa je adrenalinsko napet, kar prispevajo zlasti šefovski boji.



## Nehvaležni gost

Če odšteješ druščino Marelinih specialcev in tretjeosebnost, se ti dejansko zdi, da si padel v direktno nadaljevanje enice. Vstalih kadavrov ni na spregled, zato pa v nedrjih vile in širše na barjanskem posestvu, kjer recimo odkriješ nasedlo ladjo, najdeš drugačno grozo: več vrst črnikavih plesnivcev, ki so mutacijsko nastali iz pobitih žrtev nore družine. Nekatere od daleč še zmerom humanoidne nakaze te napadajo s kremplji, druge skačejo nate, tretje te skušajo pobruhati. Številčno jih je manj kot starih trupelc, psov in pajkov, a so močne. Zato je treba dobro ciljati, najraje v betice ali ude, ki lahko odpadejo. Na nižji in običajni težavnosti, ki sta odprti spočetka, to ni večji problem. Na odklepljivi zahtevnosti madhouse pač je, in tu se RE7 izkaže za pošteno preživetvenico, kjer štejeta malodane vsak patron in koreninica.

A še nevarnejši in grozljivejši od bakterijskih monstrumov so člani familije, ki se neprestano pojavljajo. Po možnosti ravno tedaj, ko ti zmanjkuje lekadolov in petard. Prideš v kopalnico, pobereš stuf … in skozi vrata se primaje napol uničeni foter Jack z lopato v roki. Tisti, ki si ga malo prej zrešetal, povozil, eksplodiral in poscal. Sicer se premika počasi, toda če te zgrabi, se ti ne piše nič dobrega. Prav tako te zna loviti in te vmes besedno zajebavati ter patruljirati. Medtem njegova zmešana žena na več mestih neumorno lazi za tabo z brlivko v roki in moraš pred njo skrivati. Ker je familija vsled zla v zaodrju domala nesmrtna, dolgo časa vžge samo beg. Vendar sčasoma le dobiš priložnost, da poravnaš račune, in sicer v šefovskih bitkah, kjer porabiš nekajkrat toliko municije kot v vsem dogajanju predtem, saj so zmutirani rednecki prave gobe za krogle. Ti boji so dolgi, polni kroženja in izmikanja ter ne vsebujejo QTEjev. Niso pa prav kompleksni in so mi šli v bistvu na jetra, saj so razpršili siceršnjo grozljivo tesnobo. Nasploh se špil proti koncu že začne spreminjati v nažigačino in s tem bržda nakaže pot, ki jo bo ubrala osmica. Znabiti gre celo za neke vrste mehki reboot, kjer bo obvezni RE8 napram sedmici (ta se prodaja odlično) kot dvojka v primerjavi z enko. Kakšnih petnajst ur oddaljeni konec že cika na to.

## Krompir in človeški šnicel

Striktno samotarski Resident Evil 7 je solidna grozljivka s taktičnim elementom pazljive uporabe nabranega, na splošno mračnim, mestoma bizarnim vzdušjem in efektivnimi trenutki strahogroze. Plesnivkoti so jako neprijetni sovragi in več kot dostojno nadomestijo zlajnane zombaklje, sploh na najvišji težavnosti, kjer spoštuješ slehernega. Fino je tudi, da se tempo spreminja, saj se bojna področja izmenjujejo s takimi, kjer zadihaš in se posvetiš miselnim orehom ter raziskovanju. Pa čeprav se ti med slednjim nenehno zdi, da na koncu hodnika vidiš enega od zblojenih kmetavzov.

Vendar igro na poti do odličnosti ustavi prav zgledovanje po naravi serije Nevidno zlo. Kliševi so znova in namenoma njeno bistvo, namesto da bi bili stopnice do nečesa višjega in večjega. Vse, s čimer postreže RE7, je že videno, bodisi v teh igrah bodisi drugod. Ob krovni štimungi južnjaških lunatikov v močvirju, ki ugrabljajo ljudi in jih kuhajo, sem se zgolj nasmehnil. Kje sem že videl ta film? Hm, povsod! Takisto sem zavijal z očmi ob postavah, ki se pojavijo v vidnem polju in gredo za vogal, nakar jih ni več, in podobnih utrujenostih. Zvočna plat je poenostavljena, niti mi ni ugajala grafika, ki je zamegljena in nepodrobna. Osebe so videti kot voščene lutke in vse je prekrito z neko mokroto. Naj bo v podzemlju, da pa je cela hiša videti, kot bi jo poškropil, je brez zveze.

Špil enostavno bistveno bolj zanima klanjanje preteklosti kot pogled v prihodnost. Ne terjam inoviranja na vseh področjih, a po urah residentovskih fint in for, od tečno omejenega ruzaka do tlačenj točno določenih reči na točno določene piedestale in iskanj ključev za strohnela vrata, mi je ta tradicionalni sistem začel nekoliko presedati. Takisto je bilo premalo UAU-trenutkov v slogu segnitih psov, ki uletijo skozi okna, in veletarantele, ki ti cepne na glavo. Predvsem pa naslov ne gradi srhljive, nemočne atmosfere kot denimo Amnesia in Evil Within, marveč raje poudarja cenene trike. Nihaš od celokupne ogroženosti do nezanemarljive založenosti s krepelci ter strelivom. Taki so pač Resident Evili in sedmica je kljub prvoosebnosti njihov polnomasten, polnokrvno komercialen primerek. Zabaval in tresel se boš, naprednosti in sladokusja pak tu ne išči.

***Medtem ko Sneti v mislih spleta povezave z drugimi Evili, prsti in krvni obtok delajo nadure. Na obare in vampe bo odslej gledal bistveno drugače.***

**73** **tesnobna, napeta atmosfera ✔ vznemirljivi obračuni s plesnivci in kmetavzi ✔ ljubitelji serije bodo navdušeni ✔ gleda nazaj namesto naprej ✖ naslanjanje na klišeje ✖ nevšečna podoba in nenavdihnjena slušnost ✖**

**Capcom za PC, PS4 in XBO**

# HEX

## SHARDS OF FATE

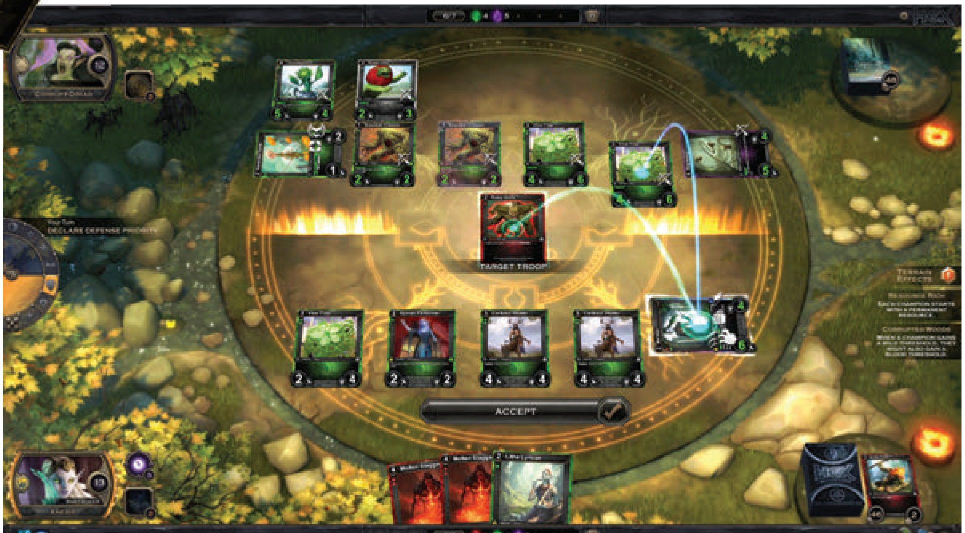
Pijanci in kvartopirci ne pridejo v nebeško kraljestvo, ampak **Sneti** si tega ne žene k srcu. S štamprlem kačje slike pri roki se loti zbirateljsko-izmenjevalne igre z digitalnimi kartami, Hex: Shards of Fate.

**Romantično videnje Hexovega nastanka bi bilo, da si je nekaj garažnih navdušencev izmislilo računalniško izvedenko legendarne kvartaške namiznice Magic: The Gathering in zanjo na Kickstarterju napaberkovalo dva dolarska milijončka. Slednje drži, tako kot tisto, da se Hex močno opira na MTG; do te mere, da so avtorji fasali tožbo. A Cryptozoic Entertainment, ki stojijo za igro Hex, niso neki levi nadebudneži, temveč prekaljeni izdajatelji iger s podobicami, med njimi takih z licencami DC Comics, Walking Dead in Lord of the Rings. Zdaj so se razširili v digitalni prostor, kjer jih gre vsled simpatičnosti izdelka pozdraviti.**

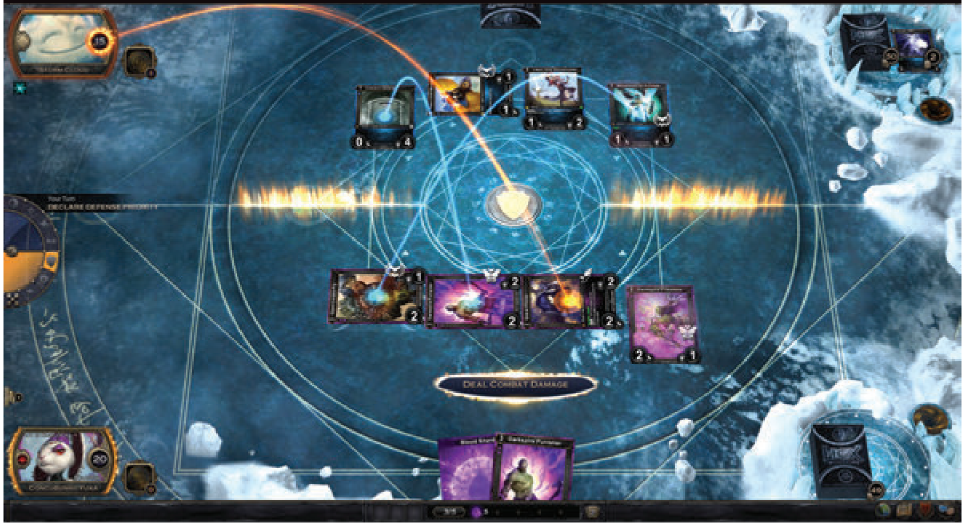
## Krvosesi in konzerve

Nasproti si stojita čarodeja, ki si skušata pobrati življenjsko energijo s priklicem kreatur in magijo. Oboje seveda počneta s polaganjem kart na igralno polje, pri čemer so boljše karte praviloma redkejše. Osnova je torej enaka kot pri Hearthstonu, ki mu je Hex soroden še po brezplačnosti. Odrajžaš na samoumevno stran ali Steam, ustvariš račun in lahko se lotiš vsebine. Vendar govorimo samo o temelju, kajti Shards of Fate je v mnogočem drugačen od Blizzardovega orjaka. Čarobno energijo, mano, kakor v MTGju dobivaš iz kart, namesto da bi se samodejno večala ... na dejanje lahko nasprotnik odgovori z urokom, na primer s krepitvijo bitja, na kar se odzoveš z lastno coprnijo, tako da nastane veriga ... vtikaš se v sovražnikovo izmeno ... na polje pridejo stalne karte ('enchantmenti' in 'artefacti'), ki neprenehno učinkujejo ... bitja se lahko vkopljejo pod zemljo in letijo ... kupček pa ima najmanj šestdeset kart ter po štiri izvode skorajda vsake sličice. Del prizorišča je tudi pokopališče, od koder je moč karte vleči nazaj, lahko pa od tam tudi izpuhtijo.

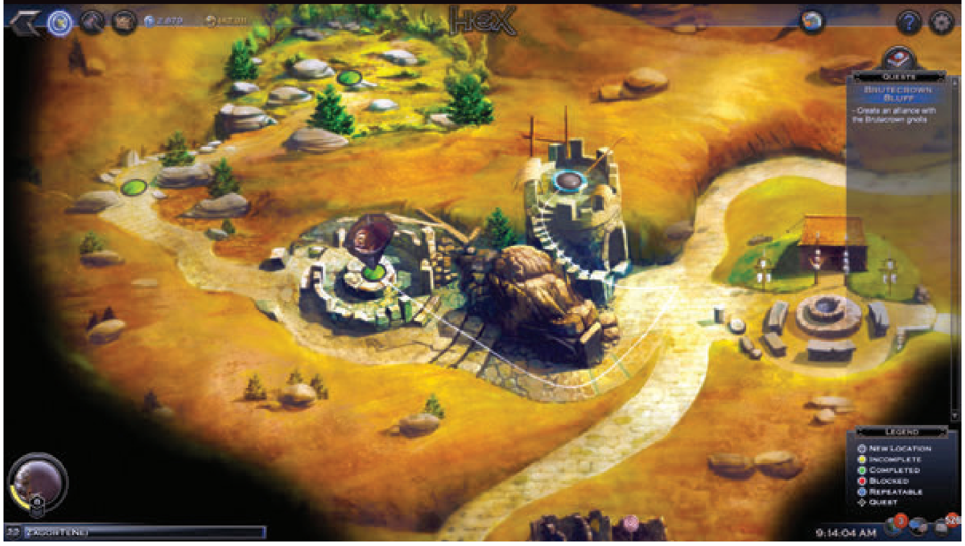
Kot star Magicaš sem se hitro znašel, si pa mislim, da zna biti Hex za igralce Vigenjštajna, ki ne poznajo Magica, spočetka težko razumljiv. A z nekaj volje in časa gre, saj novince uvede potrpežljiv tutorial. Ta je obenem vstopna točka za nekaj, česar nimata ne Hearthstone ne MTG Online: pošteno, zgodbeno kampanjo. V njej ustvariš lik in se lotiš razvejanega vandranja širom tujskega planeta po vzniku magije in temnih sil. S premikanjem med točkami na zemljevidu sprožaš dogodke, od pogovorov do obračunov z navadnimi in šefovskimi nakazami, ter pridobivaš robo. Več časa kot preživiš v brezplačni (!) kampanji in njenem arenskem podaljšku Frost Ring, bolj ceniš trud, ki je šel v rezbarjenje solidne fantasy mitologije z ZF-pridihom, tako da vampirji preklajo robote. Izvedba na prvi pogled zaostaja za prešerno Hearthstonovo, a na dolgi rok odkriješ ničkoliko detajlov, od učinkov pri igranju kart do epske glasbe.

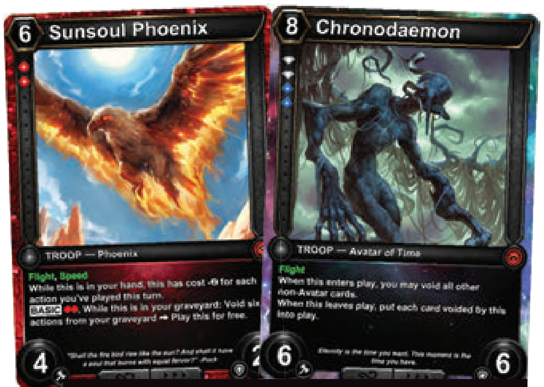


Tako je videti igranje Hexa na kompleksnem bojnem polju po zgledu Magica. Izmeno tvorijo tri osrednje faze: igraš karte, se spopadeš, vnovič igraš karte. Poškodbe se ne prenesejo v naslednjo izmeno. Ena od posebnosti so tudi karte z vdolbinami (socketi), kamor povsem po erpegejsko daš kristale in jih tako okrepiš.

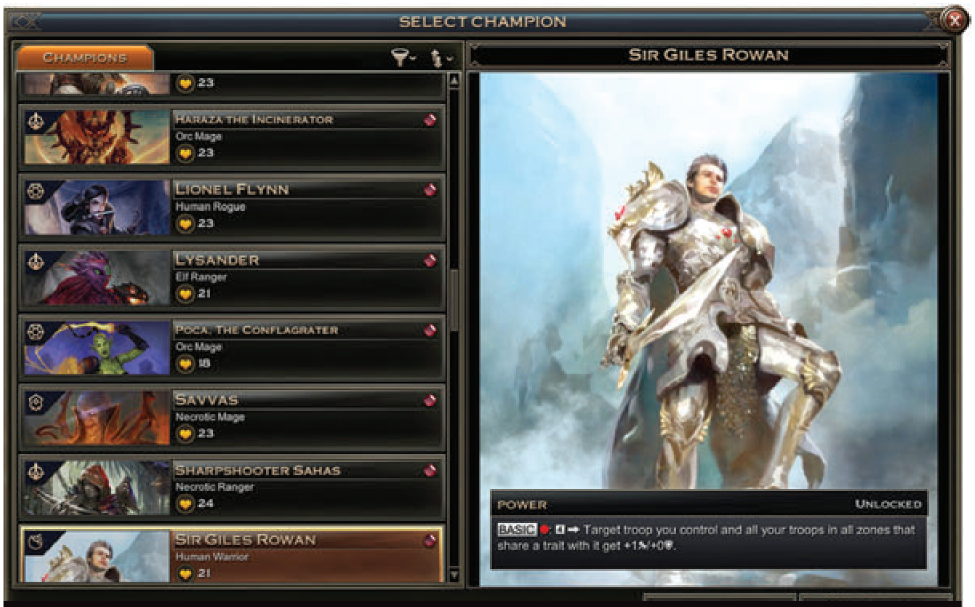


V samotarski kampanji se kot stilizirana puščica seliš med lokacijami, čvekaš s prebivalci tajinstvene, nekoliko morbidne dežele, se spuščaš v temnice, opravljaš kveste in gradiš lik. Reč zna prav nezdravo pritegniti!




6 Sunsoul Phoenix
TROOP — Phoenix
Flight, Speed
While this is in your hand, this has cost -1 for each action you've played this turn.
BASIC: While this is in your graveyard: Void six actions from your graveyard → Play this for free.
4
2
8 Chronodaemon
TROOP — Avatar of Time
Flight
When this enters play, you may void all other non-Avatar cards.
When this leaves play, put each card voided by this into play.
6
6

Odraz resnobne visokofantazijske štimunge so veličastne slikarije na kartah. Z njih je moč hitro razbrati tudi redkost (rdeči simbol na desni) in seveda napad ter obrambo kreature, kar izdata cifri.


SELECT CHAMPION
CHAMPIONS
23
HARAZA THE INCINERATOR
Orc Mage
23
LIONEL FLYNN
Human Rogue
23
LYSANDER
Elf Ranger
21
POCA, THE CONFLAGRATER
Orc Mage
18
SAVVAS
Necrotic Mage
23
SHARPSHOOTER SAHAS
Necrotic Ranger
24
SIR GILES ROWAN
Human Warrior
21
SIR GILES ROWAN
POWER
UNLOCKED

BASIC → Target troop you control and all your troops in all zones that share a trait with it get +1/+0.

Enainsedemdeset junakov je Hexova dika. Sleherni poseduje neko veščino, za katero je dobro, da je usklajena s kupčkom. Tale viteški stric recimo pumpa enote, zato je krasen za decke tipa 'white weenie'.

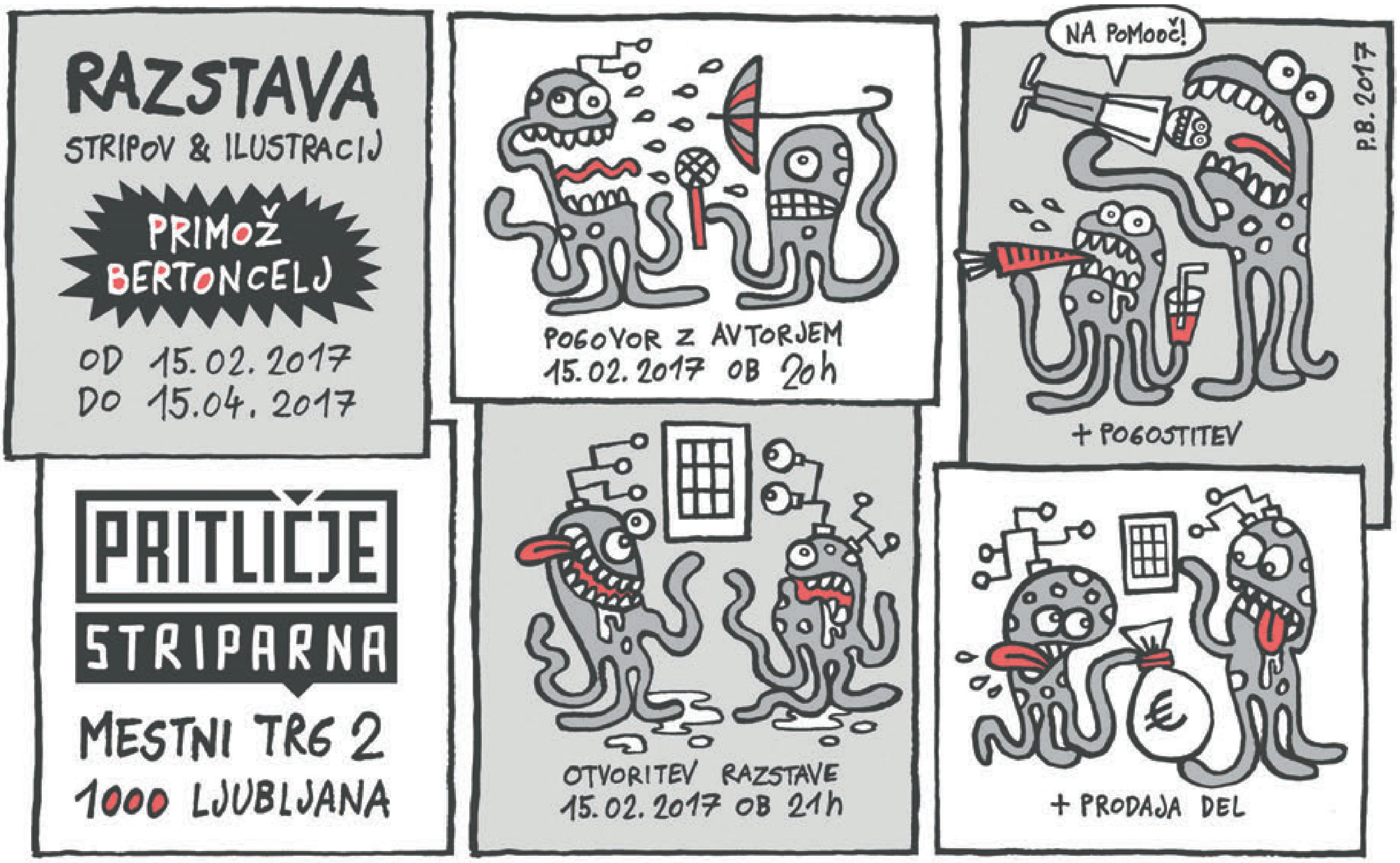
## Lastni štant

Dolgi rok je vsekakor tisto, na kar Hex cilja, saj je v dobrih treh letih od izida pridobil obilico dodatkov ter plasti. Strateška globina je občudovanja vredna, nasprotnika je moč ubiti na malo morje načinov, deckov, ki se drenjajo na vrhu tekmovalne lestve, pa je presenetljivo veliko. Tako je iz dveh razlogov: prvič, igra nagrajuje umirjenost ter konsistenco pri tvorjenju kupčka na rovaš fensi kombinacij in megastičnih izbrisov polja. Seveda je sreča še vedno pomembna, a take so pač igre s kartami. In drugič, moč je izbirati med več kot sedemdesetimi junaki (!!!), vsakega s svojo zalogo življenjskih točk in sposobnostmi. En vleče karte iz onkraja, drugi krepi podrepnike, tretji jih mutira in tako dalje.

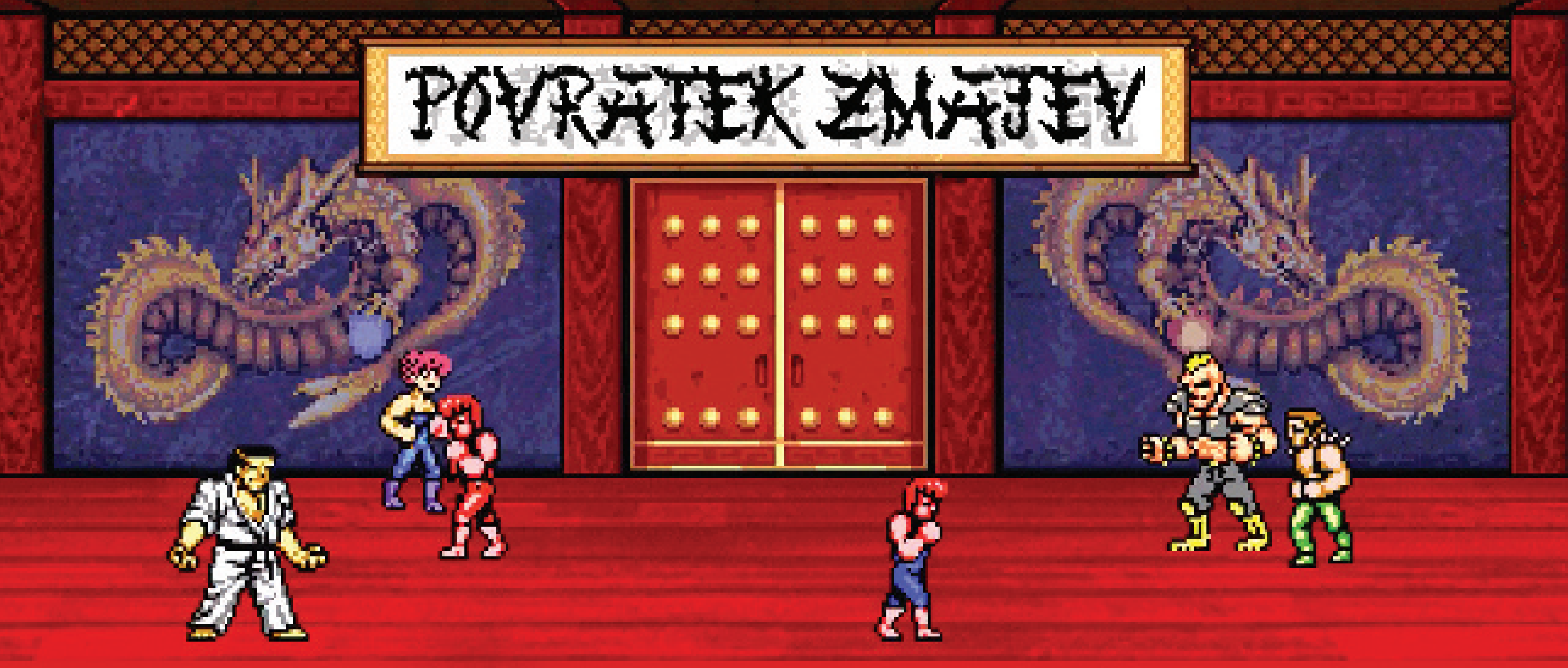
Prav zaradi tolikšne zaloge herojev je nadvse zanimivo draftanje, kjer kupček sestaviš iz pokcev z naključno vsebino in se pomeriš z internetnimi neznanci. Za to sicer potrebuješ platino kot alternativno valuto zlatu, ki ga zbiraš v kampanji. Vendar platine ni moč kupiti le s pravim denarjem, ampak vanjo pretopiš zlato na spletni tržnici. Ta pomeni bistveno razliko med zbirateljskimi igrami s kartami (CCGji), kot so Hearthstone, Duelyst, Elder Scrolls Legends in tako dalje, ter izmenjevalnimi (TCGji), kot sta Hex in Magic Online. Karte je namreč mogoče tako posamično kupovati kot prodajati, na tržnici pa dobiš celo cenejše pokce. Seveda je moč pošteno obremeniti kreditno kartico in boljši decki stanejo po nekaj sto evrov. Toda vložek par desetakov ob razumni uspešnosti na draftih prinese velik izplen, kar je glede na igralni užitek in zanimivost čisto pošteno. Udejstvovanje v kampanji in areni pa nadomesti dnevne kveste v HSju.

## Razširi pogled

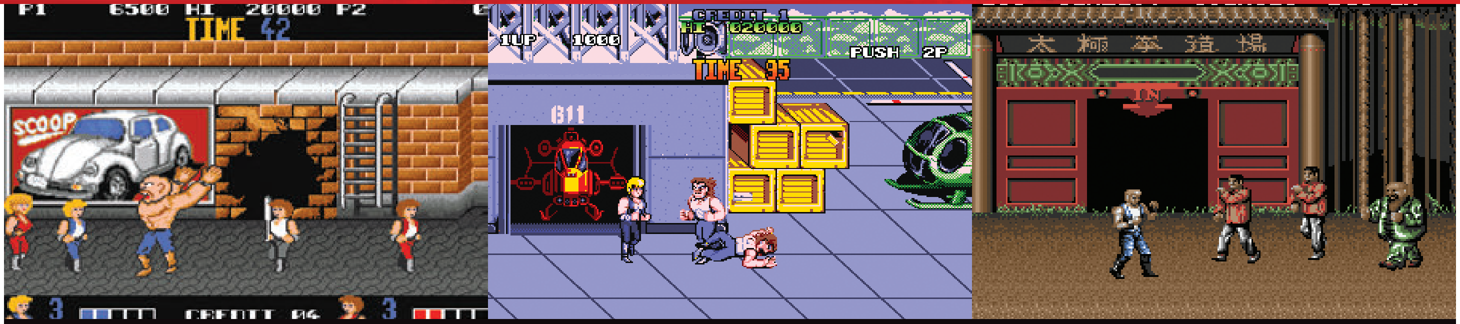
Hearthstone ima žaromete in Magic Online tradicijo, zato Hex v širši sliki ne bo presegel nobenega od njiju. Če drugega ne, je bistveno premalo oglaševan in razvpit. Je pa dobra alternativa, vredna poklika. Od MTGO ima bistveno boljši vmesnik, cenejše pokce in super kampanjo. Hearthstone pa nadkrili s kompleksnostjo dogajanja na plošči; škoda le, da nima telefonsko-tablične inačice. In ne misli, da gre za nek lev izdelek, ki ga drka pet čudakov: skupnost je množična in turnirji finančno izdatni. Kdo ve, mogoče si ti naslednja zvezda!


RAZSTAVA
STRIPOV & ILUSTRACIJ
PRIMOŽ BERTONCELJ
OD 15.02.2017
DO 15.04.2017
POGOVOR Z AVTORJEM
15.02.2017 OB 20h
NA POMOČ!
P.B. 2017
+ POGOSTITEV
PRITLIČJE
STRIPARNA
MESTNI TRG 2
1000 LJUBLJANA
OTVORITEV RAZSTAVE
15.02.2017 OB 21h
+ PRODAJA DEL

# POVRATEK ZMAJEV



**Sneti** z zvišanim krvnim tlakom in ožuljenimi prsti odigra hodi naprej pretepačino Double Dragon IV, ki je tako silno retro, da bi bila ocena povsem brez pomena. Žgimo, kot da se je vrnilo 1987!



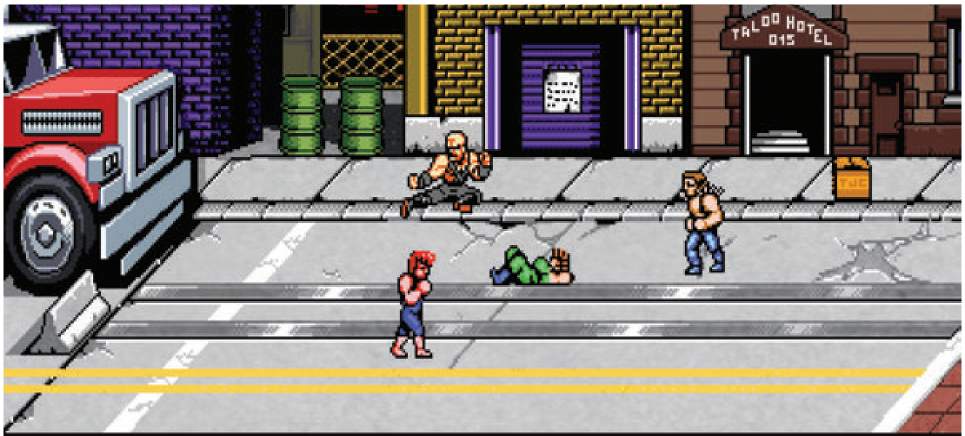
Prvi Double Dragon (levo) je znamenit tako po grafičnem slogu in vsebini kot po tem, da je bil prvi beatemup ali brawler, ki je omogočil sodelovanje dveh igralcev. Nasprotnike je bilo moč tako mlatiti družno, kar je olajšalo pot do ugrabiteljev zale dečve in povečalo zabavnost. Dvojka, The Revenge (sredina), je bila na avtomatu neke vrste DD 1.5, pravo obliko pa je dobila na konzoli NES, kjer je bila mnogo daljša. Na trojko (desno) pa bi srenja kljub sodelovanju treh borcev najraje pozabila.

**Ali, bolje rečeno, leto kasneje, ko je izšlo nadaljevanje slovitega mlatilnega izvirnika, podnaslovljeno The Revenge. V njem sta se brata Billy in Jimmy Lee, kar je seveda oboževalska referenca na Bruslija, odšla maščevat pripadnikom tolpe Black Warriors, ki so jima ustrelili ljubljeno dečvo. Babo, ki so jo na začetku prvenca s pestjo treščili v trebuh, so torej kar fentali! Argh! Ihtava 'dvojna zmaja' sta s starimi in novimi gibi nagarbala legije sovragov in naposled v starodavnem templju opravila s šefovsko zalego. Toda kleč je bil v tem, da vse inačice niso bile enake. Tista, ki smo jo igrali na avtomatu ter na veliki večini domačih naprav, od spectruma do mega driva, je bila le od daleč podobna razvpiti izpeljanki za Nintendov NES. Ta je imela devet stopenj namesto avtomatnih štirih in čarobnjaškega zaključnega poglavarja namesto Willyja Mitraljezca. Prav dotično verzijo si za vzor vzame frišni Double Dragon IV, ki je prišel ob tridesetletnici originala.**

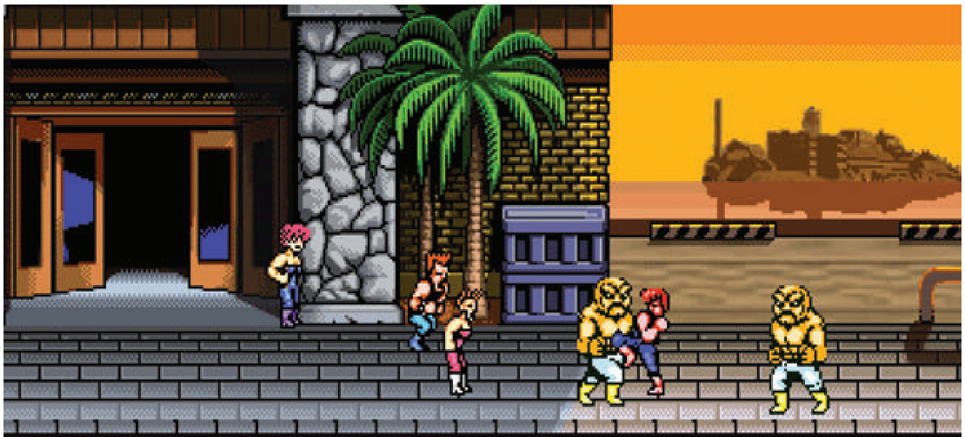
## Kunoici te uniči

V postapokaliptičnem svetu, kjer vladata nasilje in borba za redke preostale vire preživetja, Billy in Jimmy s širjenjem posebne borilne veščine souetsuken ohranjata mir in dajeta upanje. (Smeh.) Toda lepega dne jima avto s ceste zrinejo člani nove tolpe Renegades, ki sodelujejo s starimi nemezami Black Warriorji. Burazerja čaka nova odisejada iz ameriške pustinje prek zahodnih velemest do japonskih ulic ter gradov. Nanjo se lahko odpravita posamič ali skupaj, če je pri igralni napravi prisoten kolega. Spletne vezi ali umetne pameti za sodelavca ni. V glavnem se skoraj zmerom premočrtno gibljeta v desno, skačeta in se vzpenjata po lestvah. Večinoma se lahko za manevrski prostor premikata gor in dol; torej nista pripeta na eno samo raven.

Srečata mnoge stare nasprotnike, denimo ikonične velikoglave mišičnjake in pankse, opremljene z lanci od kavasakija, pa tudi novince: ženske nindže, sumoborce, karatejce, mečevalce. Vsem naredita poštene račune za ortopede, dentiste in pregledovalce sečnih odprtin s temeljnimi udarci z roko in nogo. In takisto z naprednejšimi, kot sta kolenček v grlo ter sukanje z iztegnjenim stopalom med skokom. Kakopak znata Bili i Džimi takisto pobirati orožja, naj bodo to skale, pnevmatike tovornjakov, palice za baseball, noži, smetnjaki, zaboji ali občasne granate. A treba je paziti, če so krepelca prisotna, kajti kandže smrti umejo enako vihteti in vreči rokomavhi!



Prijetno čokate gibljive sličice in statična, staromodna ozadja vračajo spomine na stare Dvojne zmaje in NES. Slednjega po Sloveniji ni bilo tako malo in ob tej nevarnoulični sliki se zna kakemu starcu orositi zrklo.



Igranje ni tako zapleteno, da bi imela brata merilnik kondicije, zato je moč posebne udarce izvajati brez kazni in zaporedoma. S kolenčkom naprej lahko prečkaš ves zaslon – seveda pa te kanalje ne bodo čakale!

## Šit, sumorit

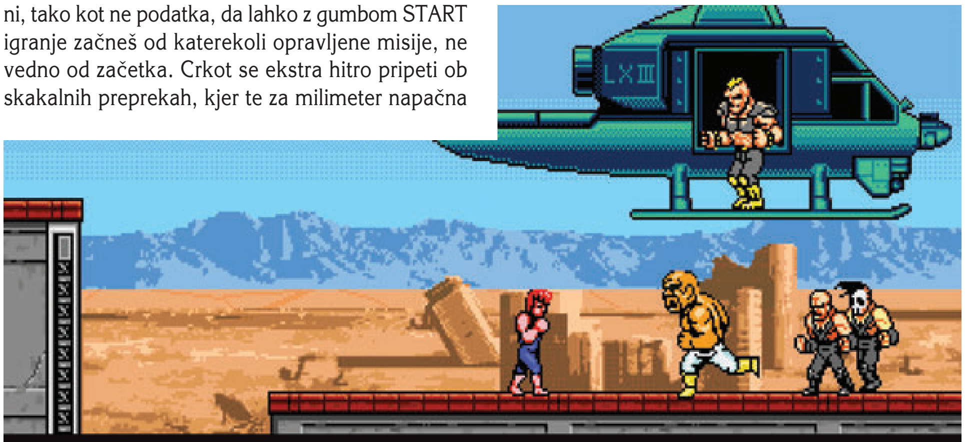
Posebne globine mlatenja Double Dragon IV ne prinaša. Špil hoče biti nič več in nič manj kot zgodbeno, slogovno, vsebinsko in igralno nadaljevanje NESove dvojke, kot bi vmesna leta ne minila. Vic je zato vnovič predvsem v spretnem premikanju, da se s sovragom ne poravnaš povsem, saj tedaj tvegaš eno na gobec, marveč ga začopatiš malce od zgoraj ali spodaj. Nato ga čimhitreje in čimbolj temeljito nagoniš, preden te nalomi kak njegov kolega ali ti kaj fukne v glavo. To je v bistvu to: vijuganje med naraščajoče številčnimi in krvoločnimi tolovaji, ki posedujejo dokaj raznolike vzorce obnašanja in ravno prav butasto umetno pamet, da so premagljivi, deljenje batin in občasno izkoriščanje okolice. Znajdeš se denimo na robu prepada, ki je smrtonosen tako zate kot za barabine, če ti jih uspe vreči vanj, na ploščadih nad lavo in na tekočem traku, ki se izteče v ništrc. Še dobro, da ima štirica namenski gumb za skok namesto hkratnega stiska knofov za udarec. Ploščadne pasti so namreč še bolj zajebane kot v enici in dvojki, pri čemer po odrivu ne moreš spreminjati trajektorije skoka.

Ravno ti platformski deli so zaslužni za levji delež izruvanih las, saj špil prav malo briga za sodobna oblikovalska dognanja v smeri zabavanja ter ujčkanja igralca. Že tepež ni nič kaj lahek, posebej ko zapustiš neproblematične začetne stopnje in prodreš globlje v kao dramatično večtolpaško zaroto, obelodanjano skozi ancientno pikslaste stripovske panele. Tedaj padeš v pravo gnečo nasršenih kriminalcev, špil pa ti marsikdaj omeji gibalni prostor. Energija zna hitro poiti in ni redkost, da v enem obračunu izgubiš vsa tri življenja, kolikor jih da en 'žeton'. (To je spomin na čase avtomatov, ko si si z vstavitvijo plastične ali kovinske okrogline kupil napredovanje.) Žetonov imaš le pet, izbiranja zahtevnosti pa ni, tako kot ne podatka, da lahko z gumbom START igranje začneš od katerekoli opravljene misije, ne vedno od začetka. Crkot se ekstra hitro pripeti ob skakalnih preprekah, kjer te za milimeter napačna odmera daljave stane celotnega življenja – tistega, ki bi v tepežu trajalo vsaj nekaj časa. Ampak taki so bili špili pred tremi desetletji, ko jih je še ni brigalo, ali jih kdo igra. Vedeli so, da jih itak vsi.

## Zmaj bonsaj

Špil z uradno licenco, za katerim stoji več ustvarjalcev izvirnika, je narejen za PC in playstation 4. Vendar se niti malo ne zmeni za moč modernih sistemov, temveč po zunanjosti in ustroju deluje kot neposredno nadaljevanje Revenga. Ne šmirgla niti slabo sprejetega Double Dragona III: The Rosetta Stone. Za štirico se kakršnakoli evolucija žanra ni zgodila; zanjo ne obstajajo ne Treasurjeve prednice tipa Guardian Heroes ne sveži poskusi, kot je Mother Russia Bleeds. Preskoči celo simpatično prenovljeni Double Dragon Neon. Nima po sposobnostih različnih likov in ni prav nič prefarbano HD, temveč uporablja kar NESove čokate sprajte, enostavna ozadja in čiptjunasto muziko. Zvočni učinki pa so tako osnovni, da ne vključujejo niti dinganja dvigal in ropotanja helikopterskega rotorja.

Double Dragon IV je namenoma obtičal v osemdesetih ob boku Golden Axa, Streets of Rage in Final Fighta, kar je hkrati njegova ključna privlačnost in bistveni minus. Katera plat bo prevladala, je odvisno od tega, koliko ceniš staromodne sprehajalne pretepalke, o katerih smo obširne anale spisali v Jokerju 234, in kako retro si na splošno. Je pa res, da niti ne tako kratki štorijalni modus, ki ga je v dveh jako luštno igrati, dopolnjujeta arena s številnimi sproti odklenjenimi borci, kjer s prijateljčkom rebra preštevata drug drugemu, in stolp z obilico štukov, kjer te napadajo zmerom množičnejši capini. Ter da plačaš samo 7 evrov, kolikor bi njega dni mimogrede zmetal v tak avtomat.



Eden od nivojev se odvija na strehi drvečega vlaka, kar me je spomnilo na žanrsko 'klasiko' Bad Dudes vs. DragonNinja. Igralnost seveda ni tako slaba, ni pa tudi tako dobra kot v Streets of Rage 2 in Turtles in Time.

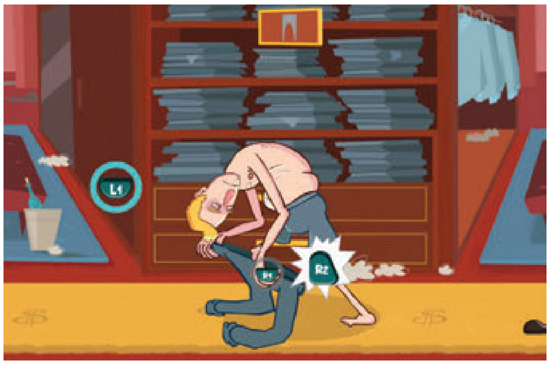
Nintendo
SWITCH
bodi med prvimi
v Sloveniji
3. marca

www.GOBLIN.si
031 696 687

Slovenj Gradec
Ljubljana
Maribor
Celje

## MANUAL SAMUEL

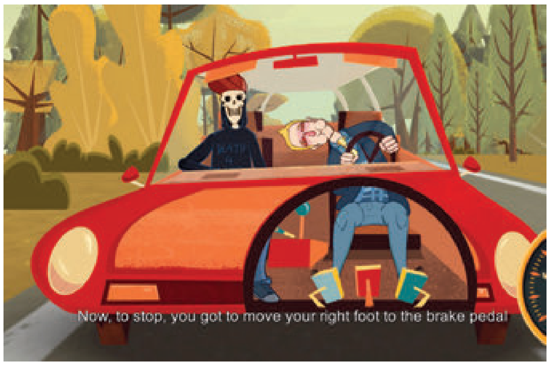
Pritisneš naprej in lik hodi, to je ena najbolj preprostih mehanik v igrah. V resničnem življenju ni pravzaprav nič drugače. Mimobežno, nekje v ozadju uma pade komanda za premik in podzavest jo v sodelovanju z okončinami izvede. Ali pa niti pomisel ni potrebna, saj naši teleščki dihajo, držo ohranjajo in sfinktre stiskajo samodejno. Kaj pa, če bi avtopilot zatajil? Odgovor je Samo Naroke oziroma Manual Samuel. To je prismuknjena zgodba truplu, ki ga je po srečanju s kamionom Matilda malce pohecala. Če je sposobno en dan najosnovnejše funkcije opravljati ročno, se bo vrnilo v življenje. Ker to pomeni ukvarjanje z vsakim udom posebej, dihanjem in še mnogočim, bo dan dolg in naporen.



**Samuel je lignjasta pokveka, ki sam od sebe ne zna držati niti trupa pokonci. Ukvarjanje z njegovim teleščkom je na kratki rok jezljivo privlačno.**

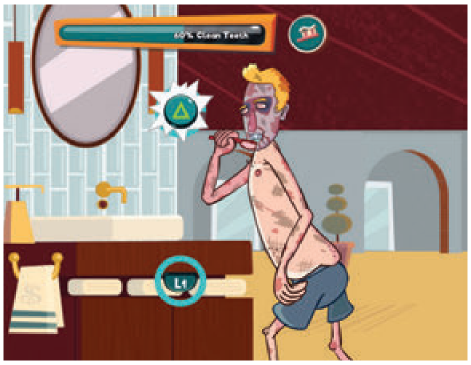
V ploskovni, vegasti risbi in ob duhovitih pripombah napovedovalca se mora Samo torej spopasti z vsakdanjostmi, kot so oblačenje, pitje kave, scanje in vožnja avta z manualnimi prestavami. Izziv je že sama hoja: desni petelin, desna noga, levi petelin, leva noga. Bognedaj dvakrat zaporedoma z isto okončino naprej, saj Samuel stori špago, ki jo pospremi zajedljiv komentar o ritmični gimnastiki. Roki imata prav tako svoji tipki, L1 in R1, in za držanje predmeta ju moraš vseskozi tiščati. Nadalje se kadavru stalno sušijo oči / peša vid, zato je primoran zavestno upravljati z vekama. Ker brez kisika ne gre, imamo ločena gumba za vdih in izdih. Samuel ima tudi težave z ravnotežjem in poravnavanje hrbtenice je obvezno. Ob pitju mora zadeti usta in hrano je treba zgristi. Rokovanje z zombijastim telesom posledično terja dober nadzor členkov, tako za ritem kot za hkratno obvladovanje več tipk.

Sprva je Samo Naroke domiseln, svež izziv. Še zlasti pritegne, ker je prstično lomljenje vpeto v posrečeno predstavo z res odbitim nigroskejterskim Smrtežem.


Now, to stop, you got to move your right foot to the brake pedal

**Tudi vožnja z ročnim prestavljanjem, tremi pedalkami, volanjenjem in držanjem glave je dober hec za par minut. A uživaško igranje to pač ni, le hec.**

Kljub precejšnji zagamanosti nadzora se skozi polovico dneva prebiješ v dveh urah, saj ni umiranja in vračanja na začetek. A četudi dogajanje in štosi držijo do kraja, igralnost naglo pade. Upravljanje v resnici ni nikoli zabavno, marveč frustrirajoče za popizdit in ponavljajoče se. Ko moraš nekje res naglo prinesti nekaj z enega konca na drugega, pri tem pa odpirati vrata, prijemati, dihati, koračiti, mežikati in se držati pokonci, začneš ob desetem ponavljanju gristi ploščo. Nakar pride bojevanje z dodanim merjenjem, streljanjem, menjavo orožij in ščita … Za nameček zabudali neumnost, da sicer lahko ponavljaš en segment do nezavesti, a zapustitev igre pomeni reštart stopnje.



**Ne vem, kako bi lahko bil Samuel boljši, saj so si avtorji domislili dovolj izvirne nivoje in pristope. Toda na koncu je le demo nenavadnega igranja. Traparije bi izpadle zabavne le v pijanskem lokalu.**

Onkraj tega zgodbenega modusa špil pozna le vnovično reševanje vseh desetih zadač na čas. Toda to je zgolj še več koleričnega ponavljanja enega in istega. Če bi bili ti izzivi vsaj kratki, bi utegnili popestriti kakšen pijanski žur, tako pa gre za celotne nivoje, ki trajajo pet in več minut. Kakršnihkoli skrivnosti ali stranpoti ni. Ročni Samuel zavoljo tega ni nič več od hecne demonstracije nečesa neobičajnega. Moje mnenje gre v smeri simulacije toasta I am Bread, ki ima prav takšno jezljivo, kontroler-skozi-okno-metalno mikromotorično mehaniko. Hobotnični Octadad s podobnimi opravili in udastim nadzorom je igralno bolj privlačen. Tudi če s Samom mučeniško vztrajaš do konca, se mi zdi desetak preveč za štiri ure neuživanja. ***LordFebo***

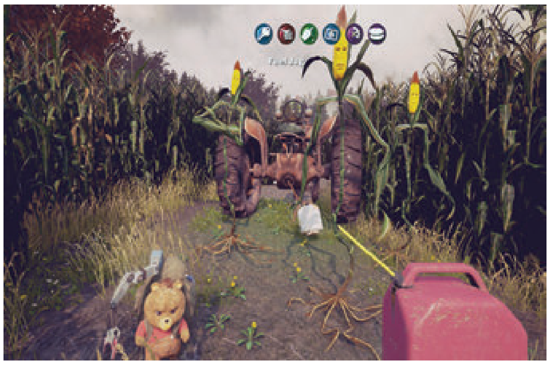
**Perfectly Paranormal za PC, PS4 in XBO ● 10 EUR**

## MAIZE

Ko se znajdem pred koruznim poljem, mi ni kaj prida jasno, kaj se dogaja in kdo sem. Stebla tvorijo blodnjak, iz katerega se pnejo vrhovi zgradb. Nekje opazim razmajano bajturino, na drugem koncu skedenj, poleg ogromne kovinske obroče. Pa zaprte duri, ki od mene zahtevajo tri predmete; te bom moral poiskati in sklamfati kot pravi pustolovec. Za nameček se naokoli potika antropomorfno rastlinje, ki me nagovarja, se čudi moji nemosti in vselej izgine na počitek, predno bi povedalo karkoli koristnega. Maize je nenavadna prvoosebnica, o tem ni dvoma.

Srž je sicer avanturistična, saj večino igranja tvori štafnanje okoli ter pobiranje in raba predmetov. Toda vroče točke so vsepovsod jasno označene in nezgrešljive. Enako velja za kraje, kjer jih je treba uporabiti, kar nedvoumno pokaže obris. Tudi dialogi so vsled junakove mutavosti kratki in enostranski. Zato se protagonist lahkotno sprehaja skozi izdatno statične farme, polja in podzemno bazo, zatakne pa se mu nikdar. Nepomembni prehodi so itak vedno zabarikadirani, tako da se je skoraj nemogoče izgubiti znotraj kratkih odsekov, ki so na voljo v danem trenutku. Očitno je spogledovanje s sprehajalščinami, kakršna sta Vanishing of Ethan Carter ali Firewatch: početje je premočrtno, igranje pa sila preprosto. Na tovrstne igre spomnijo tudi vsepovsod nalepljeni listki, skozi katere se sporazumevata znanstvenika, zaslužna za nenaravne pojave. Eden je megalomanski neumnež, ki nabavlja bazene in planira vodene oglede, drugi pa avtističen genij, ki ga nadira. A korespondenca nikdar zares ne zasije, saj je fora vedno ena in ista.

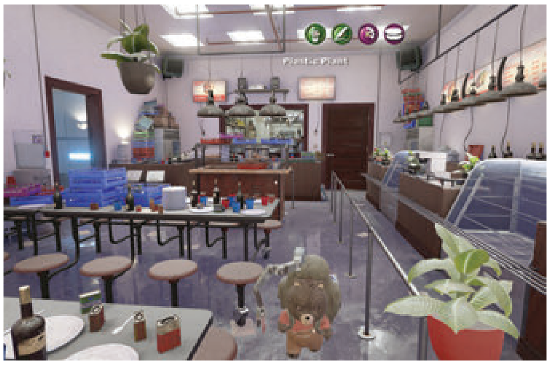
Kmalu se mi pridruži pribočnik v obliki govorečega plišastega medvedka, ki mi pomaga na vnaprej določenih krajih. Spočetka deluje simpatično utrgan, saj govori z ruskim naglasom in hecno pisklja, ko se kobaca naokoli z ogromnim ruzakom in robotsko roko na hrbtu. A sčasoma mi začne iti na živce, saj njegove pogoste enovrstičnice temeljijo na treh besedah: stupid, idiot in garbage. Z njimi zmerja mene, okoli lutajočo, kot noč zabito koruzo, in šaro, ki jo pobiram. Govor je posnet carsko, zato je škoda za pavšalno spisan scenarij, kjer se stalno ponavljajo vici na prvo žogo. Slično velja za štorijo, ki ima nekaj kul idej ter likov, a so srečanja kratka in nesmiselna vse do konca. Vendarle ta malce preseneti in naposled osmisli romanje. Dotlej je skozi repetitivne blodnje na listkih in očitno usekane pogovore med rastjem namreč nemogoče izluščiti cilj prebijanja skozi labirinte koruze, tunelov in soban.



**Otroci koruze so korak dlje od gensko spremenjenih živil, saj čvekajo in hodijo. Bencin v roki je žal namenjen traktorju, tako da ne bo nič s pokovko.**

Saj ne rečem, nekaj šal in okolij je posrečenih, pa tudi zaključek je primerno odštekan ter za odtenek bolj razgiban. A humor, ki je Koruzo napravil razvpito in s katerim se rada baha, temelji na neprestani reciklaži peščice osnovnošolskih smešnic. Manj vodenja za rokico, kak trši oreh in več domišljije pri pisanju bi povprečno štiriurno lahkotnico napravilo vredno dvajsetaka, kolikor košta. V dani obliki pa ni vredna niti rabutanja. ***Kavbojc***

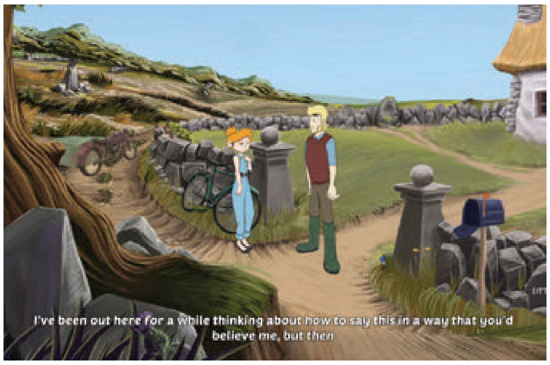
**Finish Line Games za PC ● 20 EUR**



**Ruski medo Vladi je sopotnik večino igre. Ne skriva, da mu greš na živce, in je najprej zabaven, a se njegove fore ponavljajo. To velja za ves humor.**

## THE LITTLE ACRE

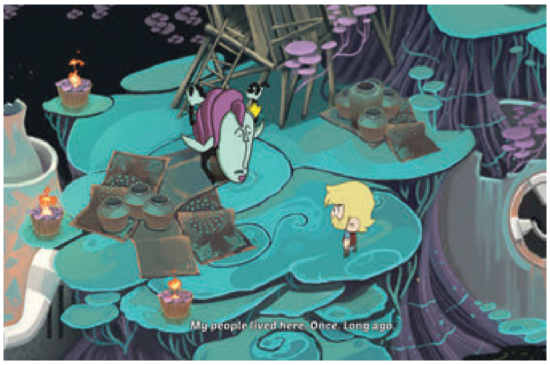
Tole je klasična pustolovščina s fotrom in hčerko, ki se v iskanju izginulega dedka s kmetije prežarčita v pravljičen svet. Pri tem se igralno izmenjujeta tako lika kot okolji, vendar ne po prosti izbiri in brez sodelovanja oziroma vplivov, kar se mi zdi neizkoriščen potencial. Zatikanja ni, kajti dostopnih lokacij je komaj kaj, često le ena sama, in predmetov malo. Objektov ni možno pogledati, niti ne kombinirati vsebine inventarja med seboj, problemi pa so zvečine narejeni tako na prvo žogo, da je odveč navajati primere. Pot je docela premočrtna in niti ena sama ovira ni premostljiva na več načinov. Vse skupaj je sila osnovno, pri čemer so s protagonistoma vred liki le štirje plus pes. Tudi zgodba je na nivoju otroške knjige, brez iskric, in se sploh ne trudi razložiti sveta ter dogajanja. Razen ročne risbe in posnetega govora je vse ostalo precej nenavdahnjeno.


I've been out here for a while thinking about how to say this in a way that you'd
believe me, but then

**Avtorji hvalijo narisana ozadja. Je v redu, a noben blazen presežek. Zlasti animacija likov je mestoma švoh. A težave so itak na 'avanturistični' plati.**

Opisovanje, kaj šele ocenjevanje pustolovščin, je nehvaležno. Ta sorta iger ponuja najmanj pravega špilanja za svoj denar, praktično nima vrednosti naknadnega preigravanja, privlačnost zgodbe je subjektivna in kar je nekomu trd oreh, bo drugi prečkal mimogrede. Vedno je bilo tako, tudi v devetdesetih, ko je šlo za premijsko zvrst. Le da takrat ni bilo vročih točk, vdelanih namigov in youtubastih rešitev, zato smo te špile igrali tedne in mesece. Z Little Acre pa sem pričel ob šestih popoldan in čez dve uri brez zatekanja k sicer vključeni pomoči že zrl v zaključne napise. Takih grižljajčkastih zastonjskih dogodivščin je dolg spisek, a ta košta trinajstero denarjev. To je res visoka postavka za prelahkotno, docela linearno avanturo brez enega samega bisernega dela in naprednega elementa. Pozitivnim rivjujem na Steamu se le rogam. ***LordFebo***

**Pewter Games Studios za PC ● 13 EUR**



**Druga dimenzija ima drugačno podobo, vendar je sceloma manj zanimiva od kmetske realnosti. Ovire so še lažje, špil zelo pičlo razloži ustroj sveta.**

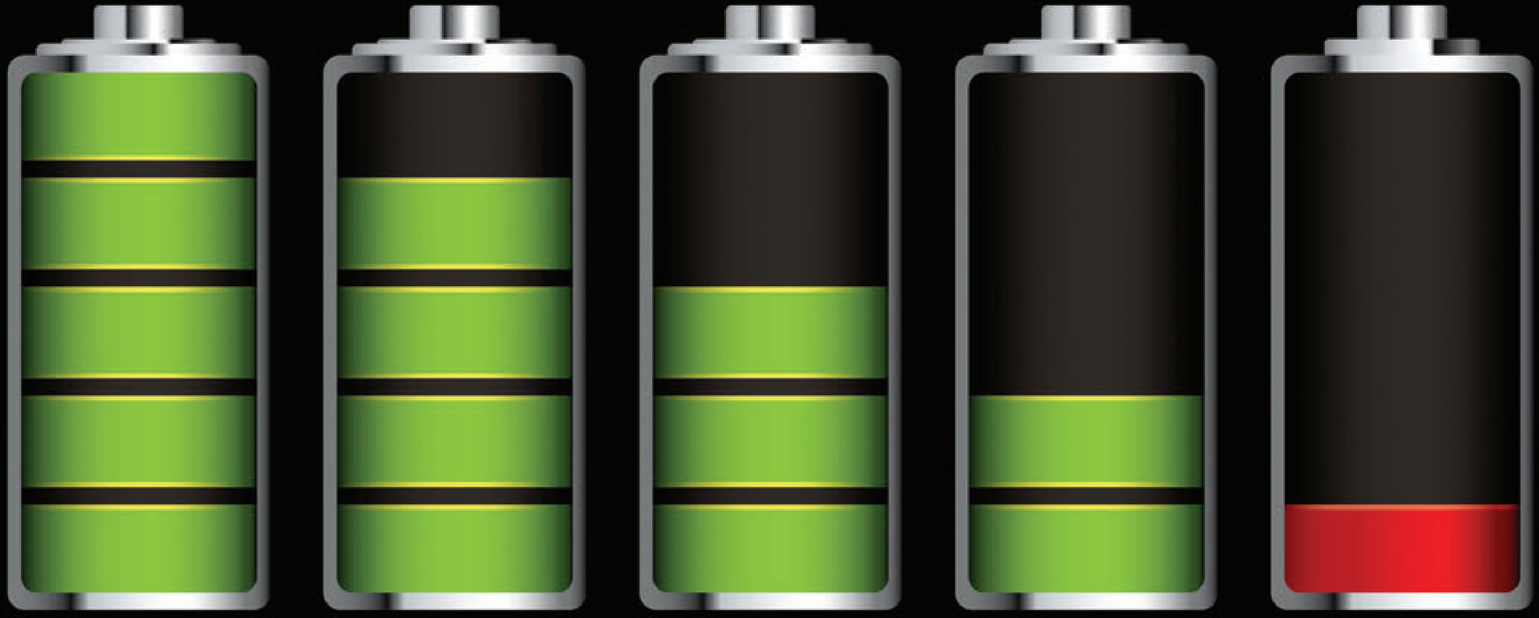
Ob nakupu celovite antivirus zaščite
ESET INTERNET SECURITY
vam 3 mesece podarimo!
Akcija velja do 31.3.2017,
več na www.eset.si

ESET
INTERNET SECURITY

DISTRIBUCIJA
SI SPLET D.O.O., UKMARJEVA 4, LJUBLJANA
01 428 94 05 | INFO@SISPLET.COM

WWW.ESET.SI

# SKLADIŠČA NABOJA



**So okrogle in oglate, debele in ploščate, v večjih strojih zajetne, v majhnih neznatne. Nekatere imajo eno, druge veliko življenj in poganjajo premnoge električne aparate. Aggressor zacepeta kot električni kuža in se loti baterij, katerih črtice vplivajo na naše vsakdanje življenje.**

**Civilizacija sloni na strojih, ti pa zahtevajo vire energije. Prenekatere večje, od bagrov do čezoceank, še napajajo fosilna goriva, dočim kolesa pedaliramo na lastno moč. Toda ogromen delež naprav se zanaša na elektriko. In to ne ono iz vtičnice, temveč iz prenosnih shramb. Telefoni, laptopi, kamere, ure, igrače, svetilke, pa letalniki in vozila, spisek prenosnih onegajev, ki jih napajajo baterije, je vsak dan daljši. Še dobro, da smo jih izumili. Predstavljaj si, kako bi bil videti svet, če bi morala biti čisto vsa električna orodja žično priključena! V lokalih bi se stepli za vtičnice, samo da bi lahko posneli obed in ga delili na Fejsu.**

Ura, srčni merilnik in samostojne slušalke – vsem trem napravam je skupna baterija. Ti mali laboratoriji so vsepovsod in nas delajo svobodne. A obenem so tudi ozko grlo prenekaterega področja.

Električne baterije so s širjenjem potrošne elektronike postale splošno pomembna tehnična komponenta. Ne zadevajo več le kamermanov in dopustnikov s prenosnim tranzistorjem, marveč slehernika. Četudi same ne izrisujejo grafike in ne prenašajo govora, so pogoj za kakršnokoli tovrstno dejavnost. Tega se vselej zavemo takrat, ko se spraznijo tablica ali e-prevozno sredstvo in se nenadoma počutimo kot invalidi. A pomembnosti navzlic se navidez razvijajo precej po polžje – vsaj v primerjavi s procesorji ali zasloni, kjer je razlika glede na ducat let stare izdelke veliko očitnejša. To na nekaterih področjih, kot so električni avtomobili in izraba obnovljivih virov energije, zavira razvoj. Kje se mudijo potrebni tehnološki preboji in v katerem grmu tiči tisti rožnati zajec iz baterijskih reklam?

## MALO KEMIJE IN MALO FIZIKE

Delovanje baterij ali z drugo besedo akumulatorjev sloni na pretvarjanju v njih shranjene kemične energije v električno. Zato veji znanosti, ki jih pokriva, pravimo elektrokemija. Njihovi osnovni gradniki, v katerih poteka kemična reakcija, so napetostni ali z drugo besedo galvanski členi oziroma celice. Imenujemo jih po italijanskem fiziku Luigiju Galvaniju. Sleherno sestavlja eden ali več takšnih členov in prav njihov skupek je tisto, kar je dalo bateriji ime. Pojem namreč izvira iz vojaškega izrazoslovja, kjer pomeni gručo orožij, ponavadi topniških, ki družno užgejo po sovragu. Anekdota pravi, da je Benjamin Franklin sredi 18. stoletja skupino kondenzatorjev prvič poimenoval 'baterija', ker se mu je zdela analogija na kanone pravšnja. Danes izraz uporabljamo tudi za naprave z enim samim členom.

Posamezen člen sestavljata elektrodi iz različnih snovi, potopljeni v električno-prevodno raztopino ali elektrolit. Po njem potujejo ioni, nabiti deli molekul. Izvor dogajanja so spontane reakcije, do katerih pride, ko elektrodi na suhih koncih povežemo z vodnikom in tako sklenemo tokokrog. Pojav je posledica dejstva, da snovi elektrone privlačijo z različno jakostjo, zato jih pri dveh različnih kovinah ena krade drugi. Tako elektroni zaljubljeno oddirjajo po žici z ene elektrode na drugo, ki jo imajo raje, dočim gre promet ionov v raztopini s kemično reakcijo v obratno smer, da se polovici napetostno izravnavata.

Ko navadno valjasto baterijo razmontiraš, je znotraj videti precej 'low tech'. Magija se skriva v fini sestavi elektrod. V primeru nikelj-metalhidridne na sliki so v obliki sendvič plasti, zvite v valj.

Donedavna človek ni zbiral večjih zalog elektrike, ker se to zaradi stroškov baterij v primerjavi z gorivi ni izplačalo. Skrb za okolje in tehnološki napredek pa to spreminjata. Teslin powerwall je sodoben rezervoar elektrike, ki ga gospodinjstva izkoristijo za hrambo elektrike iz sončnih celic ali cenejše nočne tarife.

Dogajanje teče, dokler je dovolj kemičnih snovi za reakcijo, in ko jih zmanjka, se člen izprazni. Takrat ga moramo bodisi zamenjati bodisi napolniti, če ga lahko, kajti tega ne zmorejo vse vrste celic. Pri polnjenju je proces obrnjen: na elektrodi deluje zunanja električna napetost, ki sproži potovanje delcev v obratno smer na podoben način, kot to počnemo pri elektrolizi. Ker praznjenje vselej teče v eno smer in polnjenje v drugo, lahko baterije proizvajajo zgolj enosmerni električni tok, ne izmeničnega, kakršen prihaja iz hišnih vtičnic!

Elektrodi torej ne moreta biti iz enake snovi, saj tedaj ne bi bilo razlike v privlaku elektronov. Prav ta razlika, ki je značilna za dvoje snovi, določa električno napetost člena. Zato imajo akumulatorji istega tipa enako, značilno napetost. Oziroma njen večkratnik, če so celice vezane zaporedno. Doslej so za elektrode uporabili mnogo snovi, običajno kovinskih zlitin, kot so nikelj, cink, litij, kadmij, svinec ... Sestava elektrod in elektrolita določa osnovni tip baterije, ki ga uzreš na embalaži, na primer litij-ionske, nikelj-kadmijeve in druge. Razvidno je, da v različnih srečamo pisano bero elektrokemičnih procesov, ki imajo za posledico goro različnih vrst izdelkov. Vsak ima precej samosvoje značilnosti in tegobe, odvisne od uporabljenih snovi in načina zgradbe.

## NAJVAŽNEJŠE VRSTE SODOBNIH BATERIJ

**Alkalijske baterije** predstavljajo večinski del tistih za enkratno uporabo. Zaradi potrošne rabe še vedno predstavljajo okrog 15 % svetovne proizvodnje. Elektrodi sta iz cinka in manganovega oksida, toda ime pride od elektrolita: alkalijske spojine kalijevega hidroksida. Razširjene so zaradi ugodne cene in odpornosti, saj jih lahko ponucaš za različna bremena. Njihova starejša inačica so cink-ogljikove izvedenke, ki jih ponekod še najdeš zaradi cenenosti.

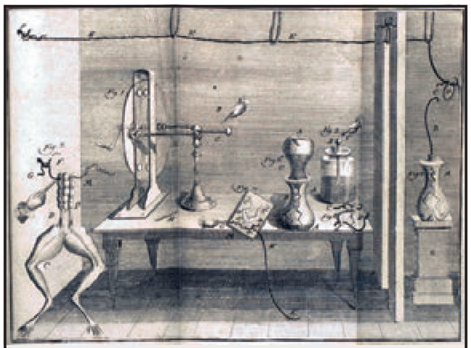
MONOPRICE
alkaline battery

**Svinčevi akumulatorji** so dobro znane škatle, na katere priklepaš kable, ko ti vozilo zaradi pozabljenih luči izpusti dušo. Elektrodi sta iz svinca in svinčevega oksida, do vratu potopljeni v žveplovo kislino. Te naprave dajo za svojo težo in volumen malo električne energije. Toda hkrati sodijo med najcenejše in predvsem so sposobne proizvesti visoke hipne tokove, potrebne za vžig vozil. Uporabljajo jih takisto v električnih bankah, zato še vedno predstavljajo blizu tretjine proizvedenih skladišč elektrike.

**Nikelj-metalhidridne verzije** (NiMH) so bile prvi sodobni primerki sekundarne zasnove. Ena elektroda je iz nikljevega hidroksida, toda druga je iz posebne kovinske zlitine, ki absorbira vodik. To je nakazalo zapletenejšo zgradbo elektrod, značilnih za moderni čas. Tam najdemo zmes redkih zemelj, od lantana do neodimija. Metalhidridna elektroda je sicer zamenjala kadmijevo, kakršno so imele njihove prednice, nikelj-kadmijeve baterije. Te so v Evropi prepovedane, saj je kadmij nevarna snov. NiMH-shrambe si pred poldrugim desetletjem našel v vsem, od telefonov do avtomobilov, toda danes so jih naprednejše litij-ionske že izrinile. Zato je njihova svetovna proizvodnja le še nekajprocentna.

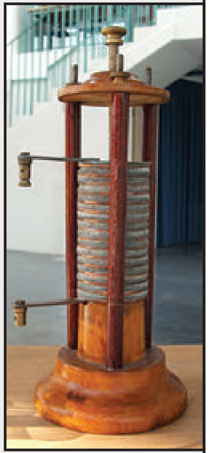
**Litij-ionske baterije** (Li-ion) so obsežna družina ta hip najsodobnejših akumulatorjev, ki jih vstavljajo tako v pametne telefone kot avtomobile in vesoljske robote. To počno zaradi najvišjih specifičnih zalog energije, dolge življenjske dobe in visoke odpornosti na spontano praznjenje. Toda hkrati so med vsemi najdražje, saj terjajo skrbno proizvodnjo in visoke varnostne standarde, ker so občutljive na kratek stik. Naziv v splošnem označuje, da se znotraj gibljejo ioni litija, dočim obstaja zajetna rajda različnih konkretnih zgradb teh naprav. Tesline imajo denimo katodo iz litij-nikelj-kobalt-aluminijevega oksida in anodo iz grafita. Te elektrode niso več preprosti kristali trdne snovi, marveč zapletene nanostrukture s pedantno zdizajniranimi odprtinami za čimveč ionov, da se tako poveča kapaciteta. Li-ionske baterije imajo z več kot štiridesetimi odstotki trga svetovni primat.

WATSON
B-4203 Rechargeable Battery Pack
Replaces Sony NP-F330 / F550 / F570
Li-ion 7.4V 2200mAh 16.28Wh
CAUTION
SAMSUNG



## OD BRCAJOČE ŽABE DO TELEGRAFA

V 18. stoletju, ko je Franklin prvič izustil besedo 'baterija' v električnem smislu, so za hrambo naboja pri fizikalnih eksperimentih rabili preproste kondenzatorje v obliki steklenih posod ('Leyden jar'), kjer še ni bilo reakcij. Šele leta 1780 je Galvani prvič prišel na sled elektrokemičnim procesom med slovitim seciranjem žabe. Ta je bila obešena na medeninastem kavlju in je trznila s krakom, ko se je je dotaknil z železnim skalpelom. Galvani je menil, da je energija za gibanje prišla iz kadavra, in jo imenoval 'živalska elektrika'. Toda njegov kolega Alessandro Volta se ni strinjal in je porekel, da sta važni tudi obe kovini v kavlju in skalpelu. Hipotezo je dokazal in leta 1800 sestavil Voltov steber, prvo baterijo na svetu (desno).



Šlo je za stolp iz diskov bakra in cinka, med katerimi so bile plasti klobučevine, namočene v slanico. Volta delovanja še ni v celoti razumel; menil je, da je elektrika zgolj rezultat stika med kovinama in jo lahko takšna baterija proizvaja v nedogled, tako da mu korozija cinkovega diska ni bila jasna. Šele v bodočih letih so elektrokemično delovanje razložili. Takisto steber ni bil praktično uporaben akumulator, saj je deloval le kako uro in bil kot tak omejen na laboratorije. Prvo baterijo za praktično rabo, Daniellov člen (spodaj), je leta 1836 sestavil britanski kemik John Daniell, ko je iz več posod napravil nekaj podobnega navadnemu členu bakra in cinka. Z njimi so že napajali prve telegrafske oddajnike in hišne zvonce. Toda industrija shramb elektrike je doživela razmah nekaj ducatletij kasneje. Najprej je leta 1859 Gaston Plante zasnoval svinčev akumulator (ja, tako stari so), nato pa 1886 Carl Gassner še prvi suhi člen, ko je tekoči elektrolit pomešal z gipsom. Dobil je pasto, ki se ni razlivala, ko je napravo obračal okoli.

Posamezni svinčev člen oziroma celica ima napetost dobra dva volta, kar ob običajnem 12-voltnem avtomobilskem akumulatorju pomeni, da jih je šest zvezanih zaporedno. Pri starejših je ob napolnjenosti prihajalo do elektrolize vode, ki je izginjala. Zato smo jih lepo ročno odpirali in tekočino vanje sami dolivali.

## NOT IN VEN

V osnovi baterije ločimo na tiste za enkratno uporabo ali primarne in one z zmožnostjo polnjenja ali sekundarne. Prve lahko po izpraznitvi samo še zavržemo; njihov najmnožičnejši predstavnik so alkalijske baterije, kakršne vstavljaš v teve daljince in pudlje na elektriko. Pri drugih je moč delovanje v notranjosti obrniti in jim povrniti zalogo energije. Sem sodi večina ostalih poznanih tipov. Tega ne moremo ponavljati v nedogled, saj se pri procesih struktura naprave zlagoma, a nezadržno razgrajuje. Starejše polnljive različice (NiMH) zmorejo okrog petsto ciklov, preden zaloga pade na 80 % prvotne, modernejše litij-ionske pa okoli tisoč. Zmožnost polnjenja odpre nove razsežnosti uporabe, ob tem pa vrsto muh, ki so jedro raznih urbanih mitov.

Mednje sodi zloglasni 'spominski efekt', ki pravi, da je treba baterijo povsem sprazniti in povsem napolniti, drugače si 'zapomni' delno spraznjenje in je sčasoma ne moreš več uporabljati čez to mejo. Realnost je taka, da je te sorte pojav zares bremenil zgolj stare nikelj-kadmijeve različice, pa še to le pri daljši seriji praznjenj na točno isto vrednost. Težavi se je lahko slehernik enostavno ognil tako, da pač baterije ni vedno praznil do iste ravni, pa je bil problem rešen. NiMH izvedenke ne trpijo več toliko za to težavo, moderne Li-ionske pa sploh ne. Pri slednjih te še spodbujajo, da jih polni nekje na sredi.

Realnejša je bila pri malo starejših napolnjivih inačicah nevarnost pretiranega polnjenja ali izpraznitve. Ako si NiMH baterijo pustil v preprostem polnilniku po tistem, ko je bila že naphana, je namreč na elektrodah začel kristalizirati elektrolit, kar je znižalo voltažo. S popolnim izpraznjenjem pa so imele problem izvedenke, sestavljene iz več členov. Ker ti niso imeli povsem enake kapacitete za hrambo naboja, so se nekateri izpraznili prej kot drugi, kar je pripeljalo do obrnjenega toka in to je baterijo poškodovalo. Današnje litij-ionske ponavadi vsebujejo električno vezje za nadzor, saj so same na sebi občutljive na nepravilno polnjenje. To vezje prepreči kvarne režime delovanja, ki bi lahko baterijo poškodovali, zato so pri sodobnih shrambah opisani problemi stvar preteklosti. V avtomobilih tudi pri tako imenovanem hitrem polnjenju (rapid charging) elektronika pazi, kako se dovaja tok. Nad 80 % napolnjenosti, ko začne zaradi specifike li-ionskih členov naraščati njihov notranji upor, se polnjenje upočasni.

Malim gumbnim baterijicam pravijo tudi urne, ker so jih najprej vstavljali v zapestna merila časa. Elektrodi v njih sta dve krožni ploščici, pri čemer je spodnji, širši konec vselej pozitiven.

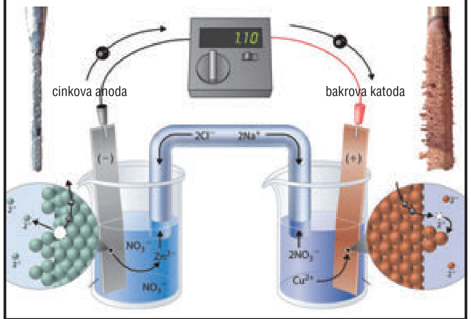
Svojčas smo na dopust vzeli dodaten par alkalijskih hramb, danes pa imamo v žepu za hude čase takšne rezervne banke. Ponavadi so to Li-ionske baterije s kapaciteto ene ali več telefoničnih.

## SOD SMODNIKA?

Kemične reakcije v majhni meri potekajo v členih tudi, če tokokrog ni sklenjen, saj molekule hočeš nočeš šibajo sem in tja in butajo ob druge snovi. To je vzrok spontanemu praznjenju. Zapakirane alkalijske baterije v splošnem izgubijo desetino originalne kapacitete letno. Zato jih je nesmiselno kupovati na zalogo, marveč jih pridobiš, ko ti prične joypad crkovati. Starejše polnljive so toliko izgubile na mesec, dočim moderne Li-ion in NiMH porabijo nekaj manj, toda še vedno več kot primarne. Proces je moč upočasniti, če jih hranimo v hladnejšem okolju, saj nižja temperatura zavre divjanje molekul v sredici. Toda vseeno jo je dobro držati nad ničlo, saj tudi zmrzal ni koristna. Predvsem pa je treba pred rabo naprave segreti na običajno delovno temperaturo, saj jih nižje ovirajo in jim nižajo moč: ker so ioni lenobni, baterija ne zmore pognati takšnega toka kot običajno in naprava lahko ne deluje pravilno. Tudi vozila; zato imajo električni avtomobili grelnike akumulatorjev za zaganjanje v polarnih razmerah!

### PRIMER GALVANSKEGA ČLENA

Kemični reakciji v napetostnih členih pravimo redoks reakcija, kar je okrajšava za redukcijsko-oksidacijsko kemično reakcijo. Pomeni, da se na eni elektrodi odvije odvzem elektronov (oksidacija), na drugi pa njihov pribitek (redukcija). Dogajanje je najlaže predstaviti na primeru enega najosnovnejših členov, z elektrodama iz cinka in bakra. Cinkova ploščica je potopljena v raztopino cinkovega sulfata in je negativno nabita, pravimo ji anoda. Pozitivna bakrova ploščica ali katoda je potopljena v bakrov sulfat. Ko ju povežemo z žico, pride do izraza fizikalno dejstvo, da baker močneje privlači elektrone od cinka. Zato ti po žici odpotujejo s cinkove elektrode na bakrovo, kjer nastane njihov pribitek. To izkoristijo pozitivni ioni bakra v raztopini, da vzamejo novoprišle elektrone na elektrodi in se tako nanjo pripojijo. To pomeni, da se zaplata bakra s časom povečuje! Na drugi strani cinkovi atomi zaradi izgube elektrona odpadajo s svoje elektrode in se v raztopini povežejo z negativnimi sulfatnimi ioni, ki so prišli z bakrove strani skozi enosmerno membrano. Cinkova zaplata torej sproti razpada in se manjša, zato se shranjena kemična energija porablja. Slejkoprej se tok ustavi, ko se snovi porabijo. Tako se baterija izprazni. Pri členih, ki jih polnimo, je moč proces obrniti.



Litij-ionske izvedenke imajo več oblik. Najstarejše so valjaste, dočim v elektroniki najdemo prizmatične ali takšne mošnjaste. Slednje imajo elektrolit iz polimerov, zato jim pravijo tudi polimerne (LiPo). Včasih so brez trdnega ohišja in če je z njimi kaj narobe, se lahko takole napihnejo. Takrat so brez dvoma kaput.

Tesla v dosedanjih modelih vozil uporablja staro, valjasto zasnovo litij-ionske shrambe z oznako 18650, katere celice so pokončno zložene v podvozja. Zaradi preizkušene zgradbe so poceni in firma si lahko privošči masovno izdelavo. Drugi proizvajalci imajo prizmatične in mošnjaste inačice, ki so zaenkrat dražje.

Samsung je bil koncem 2016. primoran zaradi več ducatov požarov spričo slabo zasnovane baterije dokončno ukiniti note 7. A narobe bi bilo razumeti, da so Li-ionske baterije tempirane bombe. Samo toliko jih uporabljamo, da so napake opaznejše.

Tako pri polnjenju kot praznjenju se členi segrevajo. Še posebno pri polnjenju, ki vanje odlaga električno delo. Ob topli napravi zato ni treba biti zaskrbljen, tako vroča, da se spečemo, pa oznanja, da zna biti s polnilnikom nekaj narobe. Pri starejših izvedenkah je to običajno pomenilo, da smo hrambo že nabasali čez mejo in ji škodili. Kljub temu je to samo zase redko povzročalo eksplozije, marveč je le stopilo plastično okolico. Mnogo nevarnejša sta prehitro polnjenje in kratki stiki. Takrat se v zelo kratkem času sprosti veliko energije in uplini snovi v tesno zaprtih členih, kar povzroči katastrofično širjenje ali nevarne kemične reakcije.

Junija lani je tak Robosimian med polnjenjem z elektriko eksplodiral v laboratoriju. Zgolj po sreči je bilo osebje takrat na malici, drugače bi zlagali krste v vrsto. Kabum so posneli in ga zgugljaj.

Slednje žal še posebno velja za moderne litij-ionske verzije. Ker so občutljive na prenapolnjenost in kratke stike, so pod budnim očesom nadzorne elektronike. Toda če ta kaj 'spregleda', lahko pride do hitrega segrevanja in ob predretju srajčke člena do vžiga. To je bil vzrok groznih Samsungovih tegob s telefonom note 7. Zaradi slabo zasnovane sestave v kar dveh različnih shrambah, čemur je botrovalo površno laboratorijsko testiranje, je v eni od celic prišlo do kratkega stika, kar je sprožilo verižno reakcijo. To niso edini primeri vžigov Li-ion baterij. Na potniških letalih boeing 787, kjer jih rabijo za napajanje raznih podsistemov, so v zadnjih letih zabeležili že štiri manjše požare. Lani poleti pa je v slovitem vesoljskem centru Jet Propulsion Laboratory razgonilo akumulator robota Robosimian. Snovanju varnostnih sistemov zato namenjajo veliko sredstev!

## BOLJ SOD KEMIKALIJ

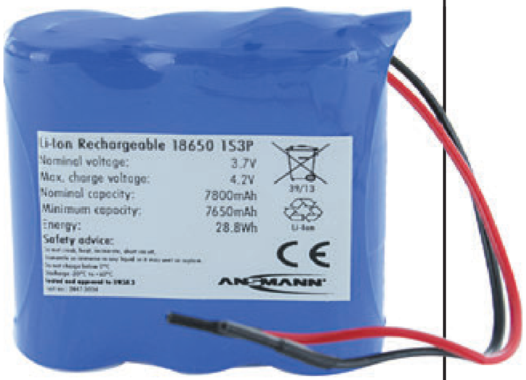
Tudi kemikalije v skladiščih naboja so že tradicionalen problem, zaradi česar nas učijo, da jih ne puščamo v jarku za hišo. Tam kislina in svinec iz akumulatorja uhajata v podtalnico in ribe zaplavajo s trebuhom navzgor. Taki so starodobni akumulatorji s tekočim elektrolitom, kar sestavlja tako imenovan mokri člen, kakršni so prevladovali pred poldrugim stoletjem. Večina drugih sort, ki jih valjaš po rokah, vsebuje suhe člene, kjer je elektrolit v obliki paste z ravno toliko vlage, da se lahko ioni gibljejo skozenj, a se ne more pretirano razlivati. Vendar imajo v Evropi in marsikje drugod tudi taki izdelki na embalaži jasno viden prečrtan koš za smeti, kar seveda pomeni, da jih ne mečeš med običajen odpad. Odvreči jih je treba v zabojnike za ločeno zbiranje ob trgovskih centrih, bencinskih servisih, poštah in zbirnih mestih za odpadke. Akumulator pa itak večinoma pustiš avtomehaniku ob zamenjavi z novim. Tako odložene baterije gredo v primeru starejših inačic v reciklažo, saj so nikelj, svinec, kobalt in kadmij hvaležne snovi za ponovno uporabo. Nekaj drugače je pri Li-ion baterijah, ki imajo manj nevarne spojine, namečkoma pa je redke zemlje v njih težko reciklirati, oziroma se to ne splača. Zato tega na njih večinoma še ne izvajajo.

DANGER / POISON
Energizer
Energizer

Čiščenje korodiranih kontaktov se razlikuje glede na tipe baterij. Pri akumulatorju potrebujemo škatlo sode bikarbone, medtem ko svinjarijo izlitja alkalijskih inačic pucamo s kisom ali limono.

### FIZIKALNI POJMI NA EMBALAŽI

**Električna napetost** (v voltih) je razlika električnih potencialov med elektrodama in vzrok, da sploh teče električni tok. Po domače si lahko to predstavljaš kot višinsko razliko pri vodnem toku. Napetost člena je direktna posledica kombinacije elektrod. Zato ima vsaka sorta baterij značilno voltažo: NiMH 1,2 V, Li-ion 3,7 V. Posamične celice so tudi znotraj večjega akumulatorja običajno zvezane vzporedno, kar pomeni, da se ohrani napetost. Na voltažo nam praviloma ni treba paziti, ker v naprave ponavadi ne moreš vstaviti napačne baterije. Če pa sam sestavljaš vezje, je pomembneje, kako močan tok teče skozenj oziroma na kakšen upor akumulator priključimo. Previsoki tokovi, ki ga hitro izpraznijo (ali napolnijo), lahko nepopravljivo spremenijo ali poškodujejo strukturo notranjosti. Zaradi tega praznjenje baterije ne moremo nafilati poljubno hitro.


Li-Ion Rechargeable 18650 1S3P
Nominal voltage: 3.7V
Max. charge voltage: 4.2V
Nominal capacity: 7800mAh
Minimum capacity: 7650mAh
Energy: 28.8Wh
Safety advice:
Li-Ion
CE
ANSMANN

**Kapaciteta** označuje zalogo električnega naboja in posledično to, koliko energije lahko preda bremenu v enem ciklu. Pri manjših shrambah jo merimo v amper urah – Ah. Pri najmanjših pa v tisočinah, miliamper urah. Običajno velja, da večja baterija pomeni večjo kapaciteto, ker ima kratkomalo večje elektrode in s tem površino za spravljanje ionov. Toda pri vrednostih na embalaži je treba biti pazljiv. Gre za učinek pri idealnih razmerah, torej ravno pravšnji temperaturi in tokovih. Običajno se navaja nominalna vrednost za 20-urno delovanje. Baterija s 100 Ah tako lahko 20 ur proizvaja tok 5 amperov. Če je tok znatno višji od tistih, pri katerih se neko sorto baterij uporablja, se kapaciteta zmanjša. Pri večjih baterijah, kot so avtomobilske in tiste v električnih bankah, se zaloga energije navaja drugače – v kilovatnih urah, podobno kot pri elektriki iz vtičnice. Ker delovanje naprav izražamo z močjo, v vatih, je tako laže oceniti zmogljivost baterije. Ena kilovatna ura zaloge pomeni, da lahko stroj eno uro deluje pri tisoč vatih.

Poškodovane baterije ti načeloma ne bodo koj napravile luknje v roko ali eksplodirale, če jih boš pustil na soncu. Toda vendarle bodi pazljiv in jih nikakor ne sežigaj, ker so nekatere snovi vnetljive.

Tepsti te zna tudi, če stare baterije pustiš v napravi. Nekatere so nagnjenje k izpuščanju vsebine, kar zaradi njene korozivnosti ne pomeni nič dobrega. V najboljšem primeru korodirajo spoje, ki jih je treba sčistiti, v najslabšem pa poškodujejo ohišje ali se prežrejo do elektronike. Posebno pazljiv je treba biti z baterijami za enkratno uporabo. Za eno od elektrod je uporabljen kar del ohišja in če se elektrolit pregrize še skozi kartonasti ovoj, je hitro štala. Do tega dostikrat pride takrat, ko se baterija izprazni, kar je spričo spontanega praznjenja pogosto. Pred dvajsetimi leti so bili takšni problemi stalnica, danes so mnogo redkejši. Toda zmotno je mišljenje, da se sploh ne dogajajo več, kajti pripetiti se znajo tudi z najmodernejšimi izvedbami alkalijskih izdelkov. In to pri znanih proizvajalcih, ne nekih Kitajcih. Do tega prihaja, ker v ohišje bašejo čimveč elektrokemičnega materiala, namesto da bi krepili ovoj. Če imaš originalnega game boya iz 1989, vseeno ne puščaj baterij v njem, četudi smo v letu 2017.

Podjetja izbiro li-ionske baterije redko prepustijo kupcu naprave. V telefonu smo prisiljeni uporabljati privzeto; drugače je pri dronu, kjer je moč na lastno pest z drugo shrambo izboljšati čas leta.

e-GOLF
Električni Volkswagen.
LJ PS1197

Pri najmodernejši vrsti polnjenja avtomobilov, rapid chargingu, v baterijo šiba enosmerni tok pri okrog 500 voltih in 200 amperih, torej v rangu stotih kilovatov. Elektronika tako v postaji kot avtu nadzoruje vse in ni važno, do kod ali od kod polnimo. Ker se 'pri več črticah' notranji upor hrambe zlagoma viša, nadzor pri 80 % umetno upočasni hitrost polnitve. Toda krivulja upora je v resnici bolj položna in ne odsekana.

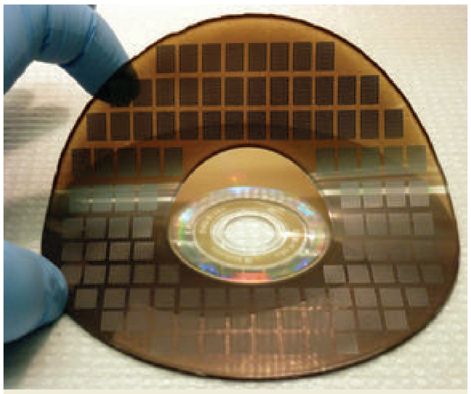
## PREBOJ ZA OVINKOM?

Telefoni nam molijo iz žepov in notesniki iz nahrbtnikov, na rokah imamo pametne ure, na uhljih prenosne slušalke, na srcih spodbujevalnike. Toda polnimo jih še vedno s podobnimi navadami – telefone dnevno, prenosnike vsakih nekaj ur. V daljincih so enake alkalijske inačice kot pred dvajsetimi leti in v baterijskih svetilih takisto. Mar ne bi morali do sedaj v vseh napravah že imeti univerzalnih akumulatorjev, ki bi jih brezžično napojili v nekaj sekundah, nakar bi računalnik poganjali na oko najmanj en teden? Ne da rast avtonomije prenosnikov merimo v minutah na leto, avtomobile pa polnimo na manj kot sto kilometrov in smo nenehno živčni, če bomo dosegli naslednjo polnilno postajo? Upoštevati gre sicer, da so naprave vse bolj požrešne in v zameno za to zmogljivejše. A v splošnem tehnološki razvoj skladišč elektrike ne pozna lastne različice eksponentnega Moorovega zakona kot mikroprocesorji. Dejstvo, da je še danes v rabi dosti različnih inačic baterij, ki imajo vsaka svoje prednosti in slabosti, pove, da je človeštvo prisiljeno v mnoge kompromise med velikostjo, ceno in še posebno učinkom.

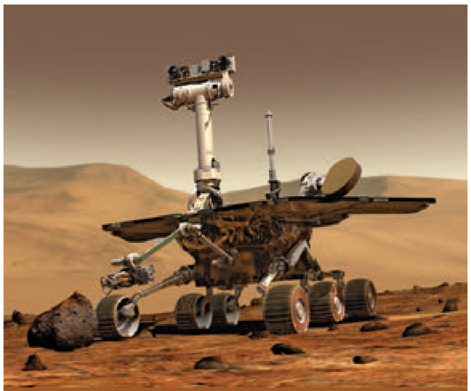
Ker je soldat zaradi zaščitnega jopiča in mnogih naprav zelo obtežen, je masa baterij v vojski hud problem. V preizkušanju je raba sončnih celic, ki bi zmanjšala potrebno hrambo. Vsaj podnevi.

Dokler je treba napajati zgolj mobitel ali uro, slabo razmerje med shranjeno energijo in prostornino pri baterijah ni očitno. To se spremeni, ko je treba pognati konkreten stroj, kot je eksoskelet. Japonski HAL (Hybrid Assistive Limb), ki ga v Nemčiji uporabljajo za pomoč pri hoji ostarelih ter invalidov, ima avtonomijo okrog pol ure pri zmerni ... eee, počasni hoji. Težko bi se z njim odpravil na pošten izlet v hribe.

Križe rosne dobe električnih avtekov malokaj ponazori tako kot menjava vozil v Formuli E. FIA je z dirkaško ligo električnih bolidov pričela jeseni leta 2014. Voznik ima na voljo dva dvestokilovatna dirkalnika, ki ga prevažata le okrog petindvajset minut. Zato ju med postankom sredi tekme zamenja s panterjevim skokom.



Z napredkom se na področje hrambe naboja vračajo kondenzatorji. Ta supermikrokondenzator iz grafena, ki ga lahko vdelajo v čip, zmore po dvosekundnem polnjenju pet minut napajati žarnico.



Nekatere vesoljske robote in sonde poganjajo jedrski generatorji, za katere slišimo naziv 'nuklearne baterije'. Vendar je v njih izvor naboja drugačen – jedrsko sevanje, ne navadna kemična reakcija.

Res je, da smo vsakih nekaj mesecev priča bučnim najavam, da so v kakšnem laboratoriju odkrili način, kako (domnevno) podvojiti kapaciteto ali napolniti baterijo v minuti. A nato o tem ponavadi ne slišimo nikoli več. Za takšnimi novicami se skriva žalostna dinamika raziskovanja na tem področju, ki mu izven vodilnih podjetij manjka denarja. Napredek pri razvoju baterij je namreč počasno, mukotrpno garanje, ki si ga lahko privoščijo le firme, ki so v njem že do vratu, na primer proizvajalci elektronike in e-avtomobilov. Drug kapital sem nerad zaide, ker se na dobiček enostavno čaka predolgo. Velike najave so tako skrbno lansirane v javnost, da bi morebiti privabile investitorje, redkeje pa dejansko pomenijo važen preboj. Na univerzi Carnegie Mellon so lani napravili raziskavo na to temo in dognali, da uvedba nove tehnologije baterij terja vsaj deset do petnajst let, izboljšava obstoječe pa vsaj štiri leta. Bližnjic ni, zgolj počasna rast, ki Li-ionskim tipom letno pridoda 6 do 8 % kapacitete in jim v enaki meri zniža ceno. In to kljub dejstvu, da ima tod znaten vložek vojska, saj je treba vse od očal za nočno gledanje do GPS-naprav, ki jih tovorijo soldatje sodobnega bojišča, takisto napajati z baterijami.

Večina raziskav se suče okoli izboljšave zgradbe elektrod, da bi jim z naprednimi kristalnimi strukturami povečali površino in s tem zmožnost hrambe večjega števila ionov, kar bi povečalo kapaciteto. Na površino odlagajo ogljikove in silicijeve nanocevke, seveda pa ne umanjka raba grafena, razvpitega 'čudežnega' materiala, ki označuje za molekulo debelo plast ogljika. Izkoristiti ga skušajo tako na elektrodah kot membranah, ki bi bolje usmerjale potovanje ionov in elektrolitov. Španska firma Graphenano naj bi tako razvila grafensko baterijo grabat, ki naj bi imela petkrat večjo zalogo od današnjih litij-ionskih in se namečkoma polnila tridesetkrat hitreje. Sliši se kot še ena od laboratorijskih pravljic in strokovni komentatorji so skeptični. Bomo verjeli, ko bomo videli. Otipljivejši je napredek pri kompaktnosti zasnov, predvsem v smeri zelo tankih, upogljivih akumulatorjev. Ti bodo pomembni v oblačljivi elektroniki in veliko laboratorijev na sejmih že s ponosom kaže prototipe, ki delujejo.

## ZA PRGIŠČE ŠKRATOV ELEKTRONOV VEČ

Počasnosti razvoja navkljub pa je čutiti, da je prihodnost neobhodno baterijska, razen če čudežno najdemo način za hiter prenos elektrike na velike razdalje. To je malo verjetno, zato sklepamo, da bomo s seboj nosili vse več kompaktnejših shramb naboja. Nemara všitih v jakne ali nekoč celo kibernetsko vsajenih v telo. Področje nezadržno raste z dobrimi sedmimi odstotki letno in bo kmalu preseglo sto milijard dolarjev letnega prometa. Sem spadajo Muskovi megalomanski plani z Gigafactoryji, orjaškimi tovarnami Li-ionskih shramb, s katerimi skuša z brutalnim pristopom znižati njihovo ceno. Tako bi na stežaj odprl vrata električnim avtomobilom, kjer je prav cena baterije ta hip za mnoge prevelik strošek. Upoštevati je treba namreč, da imajo garancijo največ osem let, nakar terjajo zamenjavo. Naslednja stopnica je predvidoma prihod baterij v vsak dom, saj so ključni element razvoja obnovljivih virov energije. Sončne in vetrne elektrarne lahko obratujejo le del dneva, kar obvezno terja shranjevanje proizvedene elektrike.

Tanke, upogljive zaloge ne odpirajo le novih možnosti pri nameščanju. Zaradi kompaktnosti lahko vanje vgradijo hkratne načine polnjenja, na primer s sončnimi celicami ali telesno toploto.

Toda zgolj znižanje cene še vedno ne bo odstranilo enega poglavitnih problemov baterij. Na maso in prostornino je v njih shranjene precej manj uporabne energije kot v fosilnih gorivih. Bencin premore okrog 12.000 vatnih ur na kilogram, Li-ionske baterije zgolj okrog 250! Ob tem so pogonski motorji za obe vrsti primerljive velikosti, dočim imajo električni dvakrat boljši izkoristek, peči za biomaso pa zaradi velikosti niso primerne. Prav to fosilna goriva ohranja v igri. Zato za glavni up inženirjev na daljši rok velja litij-zračna baterija, saj ima genialno premiso: za eno od elektrod uporablja okoliški zrak. To pomeni, da je lahko manjših dimenzij kot obstoječe in 'shrani' nekajkrat več energije! V laboratorijih izvedenke že delujejo, zaenkrat pa jih tareta nizko število ciklov in občutljivost na zunanje motnje, ker je reč odprta navzven. Če jim bo prepreke uspelo preseči, bo to zelo zožilo razkorak z bencinom.

Velikost zgrajene Tesline tovarne Gigafactory One se je glede na fotko iz naše predlanske novice ob najavi powerwalla podvojila. Tole je podoba iz začetka januarja, ko so proizvodnjo naposled konkretno pognali. In pazi, to je zgolj tretjina predvidene končne konstrukcije! Trenutno delajo hrambe za powerwall in model 3 v obliki frišnega formata 2170 cilindrične oblike – to pomeni, da je valj dimenzij 21 x 70 milimetrov.

# AKUMULATORJI NA TNALU

**Baterijska tematika je priložnost, da izpostavimo še eno uspešno domačo raziskovalno ustanovo: ljubljanski Kemijski inštitut. V okviru njegovega laboratorija za kemijo materialov se namreč posvečajo snovanju in preiskovanju shramb naboja. Tamkajšnji znanstveniki so že poskrbeli za odmevne objave v najuglednejših znanstvenih revijah, med drugim predlani v Science. Zato je Aggressor vodjo njihovega baterijskega oddelka in enega najboljših strokovnjakov za električne akumulatorje, dr. Roberta Dominka, pobaral, kako poteka razvoj baterij in kam nas ta pelje.**

Robert Dominko v laboratoriju poleg stiskalnice, s katero preizkušajo delovanje mehkih napetostnih celic pod fizično obremenitvijo. Tako vidijo, pri kakšnih pritiskih v njih nastanejo kratki stiki, od česar je odvisno tudi pakiranje.

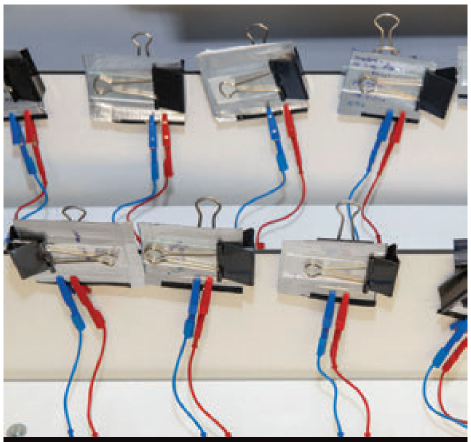
**Pri vas raziskujete morebitne nove načine elektrokemičnega shranjevanja naboja. Gre tu za izboljšave litij-ionskega modela ali za povsem nove smeri?**
Oboje. Objava v reviji Science decembra 2015, do katere smo prišli v sodelovanju s pariškim Collegem de France, se je tikala poštene nadgradnje delovanja li-ionske baterije. Doslej je veljalo prepričanje, da je moč za shranjevanje energije v njej izkoristiti zgolj elektron v kovini iz strukture kovinskega oksida, ki sestavlja elektrodo. Mi pa smo odkrili, da lahko uporabimo tudi elektron iz kisikove podmreže v kristalni strukturi! S tem se lahko kapaciteta shrambe vsaj teoretično poveča tja do polovice. To je važno, ker ima trenutni klasični princip delovanja li-ionske baterije poznano zgornjo mejo – okoli 300 Wh/kg, ki se ji hitro približujemo.

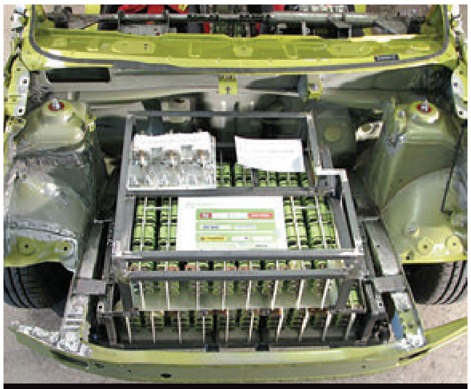
Po drugi strani so zelo važna veja našega raziskovanja litij-žveplove baterije, kjer za katodo namesto litijevega kovinskega oksida uporabimo žveplo v ogljikovi matrici. Gre torej za, kakor mi pravimo, drugačno 'kemijo' od li-ionske. Žveplove celice imajo vsaj dvakrat višjo energijsko gostoto od današnjih li-ionskih, se pravi vsaj okrog 500 Wh/k in več. Hkrati je treba biti z njimi zaradi večje energijske gostote previdnejši, a mi smo napravili dobre prototipe. Razen tega se dosti ukvarjamo z magnezijevimi celicami, pa boratnimi ... Znanstvenih člankov za razne materiale imamo cel kup, ker tako poteka naše delo – kjer pričakujemo koristi, preizkušamo spojine, dokler ne najdemo nove uporabne kemije.

**Litij-žveplove baterije so v bistvu že več desetletij stara ideja, pa tudi raba drugih elementov v zlitini elektrode poleg kovine se zdi logična. Zakaj do razvoja ni prišlo že prej?**
Ker enostavno tehnološko nismo bili na dovolj visoki ravni. Čim bolje poznamo kemične in fizikalne procese v napravi, tem bolje jo lahko načrtujemo in sestavimo. Pred desetletji merilni instrumenti niso bili dovolj zmogljivi, da bi znali pokukati v fino kristalno strukturo elektrod. Zato nismo vedeli, kaj ione ovira pri poti v notranjost elektrode. Kot bi pošiljal avto v predor z ovirami, v katerega ne vidiš. Danes, ko to lahko napravimo, spojine v elektrodah skonstruiramo tako, da sprejmejo več ionov iz elektrolita. Ker lahko pokukamo globlje v predor in vidimo morebitne ovire. Nato pri nastanku elektrode malo spremenimo temperaturo ali dodamo kakšno kemikalijo in dobimo ustreznejšo sestavo.

**Mar na podlagi poznavanja teh procesov sestavite lastno zasnovo?**
Tako je. Na teoretičnih temeljih moramo zgraditi prototipe, s katerimi dokažemo, da je neke nove sorte baterija lahko varna in tržno zanimiva. To v praksi pomeni, da napravimo več sto njenih primerkov, ki jih nato izpostavljamo preizkusom. Od različnih režimov praznjenja do prebadanja, sežiganja in udarjanja s kladivom. Varnost je na zelo visokem mestu – pol leta smo na primer potrebovali, da smo za litij-žveplov prototip dobili certifikat, ki omogoča njegov transport z letalom! To je ena takšna stvar, ki je prej ne predvidiš. Vse te malenkosti na koncu pripomorejo, da je razvoj baterij tako počasen.

**Bo ta žveplova zasnova kdaj ugledala luč sveta kot izdelek? Kako ste pravzaprav povezani s proizvajalci?**
Žveplov akumulator nastaja v konzorciju, katerega važen partner je firma SAFT, ki si želi takšnih baterij. Tesno sodelujemo tudi s Hondo, za katero razvijamo magnezijeve akumulatorje, in če uspemo napraviti dober delujoč prototip, obstaja opcija, da ga vidimo v izdelku. A v splošnem smo še vedno neodvisna raziskovalna ustanova, ki dreza v kemijo elektrokemičnih celic in jo skuša razlagati. Kljub vsemu trudu, ki ga tu vložimo, naše delo predstavlja le nekje petino tistega, ki je potrebno, da baterija pride na police. Preostanek gre predvsem na rovaš proizvajalca, ki mora dokončno oblikovati izdelke in zagnati prilagojene proizvodne linije. Pri omenjeni izrabi elektronov iz kisikove podmreže pa smo še dlje in do njegove praktične rabe je vsaj še deset let.


Prototipne zasnove celic, pripravljene na testiranje. Gre za mehke, mošnjaste izvedenke, kakršne so v telefonih. Vidno je, kako tanke so v resnici posamezne celice, preden jih sestavijo v baterijo.



Inštitut sodeluje tudi pri praktičnih univerzitetnih projektih; eden takih je bil Elektromobilnost za Slovenijo, kjer je ekipa študentov na šasiji Renaultovega twinga sestavila vozen električni avto.

**Prebadanje in tepež akumulatorjev se sliši zabavno. Kako varne so shrambe v avtomobilih v primerjavi z bencinskimi rezervoarji?**

Rezervoarji goriva so danes že precej varni. Pri baterijah pa temu, kot sem omenil, posvetijo dosti pozornosti. V notranjosti je več mehanizmov proti nesrečam. V elektrolit dodajajo aditive proti gorenju; ti se v prvih nekaj ciklih delovanja odložijo na elektrode v tanek film, ki pomaga preprečevati požare. Prav tako imajo celice neke sorte ventile, ki sprostijo morebiten previsok tlak, in seveda varovalke, ki prekinjajo previsoke tokove. Kar se tiče kratkih stikov, je pri nesrečah zato največja nevarnost, če baterijo prebode prevodna ost, kar je težko preprečiti. Ravno zato je to eden naših najvažnejših testov. Pri gorenju je treba paziti, ker se sprošča vodikov fluorid, ki je zelo strupen. Zato se je pri požaru električnega avta priporočljivo držati stran.

**Ste kot raziskovalci kakorkoli občutili odpor naftne industrije do prodora električnih avtomobilov?**

Ne bi mogel reči, da smo to kdajkoli občutili. V bistvu moram opozoriti, da firme s fosilnimi gorivi v zadnjem času pospešeno vlagajo v razvoj in proizvodnjo baterij. Očitno tudi sami vedo, kje je prihodnost energetike. Mimogrede, eden največjih laboratorijev je v Savdski Arabiji ...

**Kaj pa alternative, na primer gorivne celice?**

Pri gorivnih celicah je ogromen problem transport vodika, saj bi morali zanj vzpostaviti povsem novo distribucijsko mrežo. Obenem ga je treba pridobiti. Verjetno bodo zato še lep čas omejene na večja vozila, na primer avtobuse in tovornjake. Trenutno resne alternative baterijam ni, če želimo na pot trajnostnega napredka, kjer bomo energijo bolje izrabljali tako, da jo bomo ob nižji porabi shranjevali v obliki električnega naboja.

**Kakšna je torej predvidena prihodnost baterij?**

Litij-ionske bodo slejkoprej trčile ob zgornjo mejo. Navsezadnje so jih uvedli že leta 1991 in so od tedaj njihovo kapaciteto približno početverili zgolj z izboljšavami elektrod! Litij-žveplovo zasnovo razumemo kot srednjeročno nadgradnjo kemije. Preizkusno jih že uporabljajo, na primer v rekordnem letu letala na sončne celice leta 2008. Predvidoma bodo v potrošnji po letu 2020. Dolgoročno seveda čakamo na preboj litij-kisikovih celic, vendar moram poudariti, da je njihova razvojna pot podobna tisti praktičnega fuzijskega reaktorja. V vsakem trenutku so "oddaljene deset let", haha. Razen tega so v preteklih letih ogromno eksperimentirali z natrijevimi celicami – te so podobne li-ionskim, le da namesto litija vsebujejo natrij. Vedeti moramo namreč, da je litij kot surovina omejen. Tega doslej nismo občutili, ker smo pri proizvodnji porabljali njegove velike zaloge, ki so ostale od jedrskih poskusov velesil. Toda njegova razpoložljivost se manjša in to zna povzročiti geopolitične probleme. Ali pa povečati trenutno zelo majhen obseg reciklaže li-ionskih baterij. Iz podobnega razloga kot z natrijem se eksperimentira tudi z magnezijem.

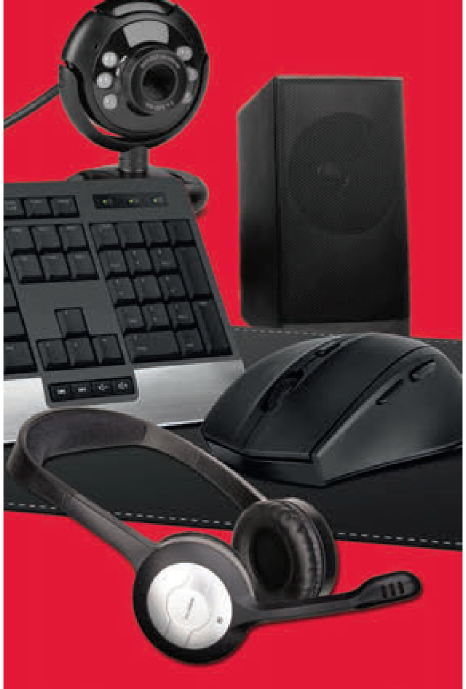
**Skratka, ne moremo se še nadejati laptopa, ki bi se napolnil v minuti?**

No, teoretično morda – če bi potem deloval le kratek čas. Veste, pri konstruiranju baterij so vedno kompromisi, zmeraj žrtvuješ eno lastnost na račun druge. Toshibine shrambe za urgentne primere imajo na primer celice z okoli deset tisoč cikli življenjske dobe, se pravi skoraj desetkrat toliko kot one v telefonih. Ampak njihova specifična kapaciteta je namesto tega dosti manjša.

Važen del laboratorija je suha komora, v kateri je moč sestavljati naprave brez bojazni pred vodnimi in prašnimi delci ter kisikom. Notri je rahel nadtlak plina argona, zato rokavice za delo štrlijo ven, dokler jih laborant ne uporabi.

SPEEDLINK®

- Miške
- Tipkovnice
- Slušalke
- Podloge
- Mikrofoni
- Kabli
- USB razdelilniki
- Zvočniki
- Volani
- Kamere
- Gaming oprema
- Ni da ni...



Vse za vaš računalnik

# SAMSUNG GEAR S3

Zima je slab čas za testiranje povezane, športne ure. Toda terenskih izkušenj dobi **LordFebo** dovolj, da je z novim modelom čisto zadovoljen.

S3 je napram swatchastemu predhodniku mnogo večji in debelejši. Obe izvedenki imata isto ceno 400 evrov in delujeta tudi s foni drugih proizvajalcev.

**Pametne oziroma povezane ure niso postale neizogiben onegaj, kakor je industrija upala. Njihova prodaja je pod pričakovanji, k čemur nekaj prispeva slaba fama, ki so jo ustvarili betežni pionirski modeli. Zvečine pa gre za to, da ne nucamo še enega kosa tehnike, zlasti ne posiljenega. Preboj je ustvaril le Applov watch, a še temu se je menda ustavilo in firma sploh noče objaviti prodajnih podatkov. Vseeno ti onegaji ne bodo crknili. Ljudje ure pač nosimo, eni spričo navade, drugi kot modni dodatek, tretji kot statusni simbol. In slej ko prej bomo urofili posegli po všečnem modelu na herce, bajte in piksle. Ali bo ta prišel od uveljavljenega urarja ali od IT-firme, navsezadnje ni pomembno. No, Samsung vsekakor upa na uspeh lastne linije gear, ki jo je po veliko poskusih z izvedenko S2 naposled spravil do čisto uporabnega nivoja. Tudi zavoljo domiselnega vrtljivega okvirja, ki je analogna zamenjava včasih nerodnemu zaslonskemu prstenju. Naslednik S3, ki ravno tako temelji na sistemu Tizen, prinese vse to in še več.**

## NOTIFIKACIJSKA POVODENJ

Kot smo že večkrat omenili, so bile prve samooklicane pametne ure neestetski ozapestničeni zaslončki, katerih edini namen je bilo zasipanje z opozorilci z mobilnika. S3 v 'pametnem' oziru resda zvečine ostaja podaljšek telefona, povezan z nekaj metrov dolgim BT-mostom, a vseeno deluje kot samostojna naprava. Predvsem pa je to ura, kot se zagre, z mnogo ličnimi kronografskimi grafikami. Pride v izvedenki classic iz brušenega aluminija in kot frontier v črni barvi, pri čemer je poleg vrste uradnih paščkov moč uporabiti kateregakoli z 22-milimetrskim patentom. Ker se Korejci za razliko od Appla niso odločili za dve dimenziji, je S3 s premerom 49 milimetrov in debelino skoraj 13 milimetrov namenjen konkretnim zapestjem. Dekleta, ki niso vzhodnonemške metalke kopja, so iz te zgodbe povečini izvzeta. Zaslonček meri 3,3 cm (prej 3) in počez šteje 360 pik. Z enako ločljivostjo kot S2 so zagotovili obojesmerno združljivost vseh aplikacij in tisočih zastonjskih pročelij. Vse finte od prej seveda ostajajo, od v redu vmesnika do samoosvetlitve ob dvignjeni roki.

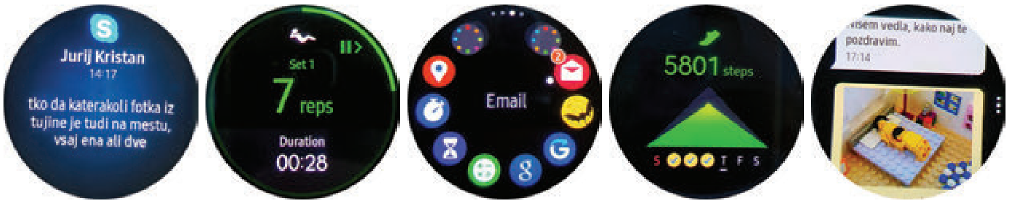
Čeprav povezane ure nimajo življenjske koristi in se zdijo kot podaljšek telefona, se S3 izkaže za uporaben onegaj. S samobeleženjem teka in predvajanjem muzike v uho, recimo. Ali zapestnim sprejemom klica na kolesu, medtem ko je fon v nahrbtniku. Če nosiš uro, bo nekaj takega slej ko prej na roki.

Najbolj poudarjana zmožnost teh napravic je priročnost oziroma dobesedno 'naročnost' notifikacij. Fon imaš v žepu ali v nahrbtniku, pa bereš sporočilca iz vseh mogočih programov, naj bo tvit, mail ali FB. Vidne so tudi pripete slike in nanje je možno takisto odgovoriti, bodisi s hitrimi predpripravljenimi sporočili, bodisi z besedilnim vnosom. Z izjemo SMSov in e-pisem, ki imajo lastno aplikacijo, so vsa ta opozorilca namenjena enkratnemu prebranju, nakar gredo v nepovrat. Zgodovine pogovora prek Fejsiča ali Skypa zato na sekretu ni možno prebirati. Uporabnost zapestnega sporočiljenja je odvisna od posameznikove odvisnosti od teh servisov. Pride čisto prav, da se med sestankom ali mašo diskretno ozreš na uro in stisneš like, yes ali smeškota. A po drugi plati je lahko vibriranje ali piskanje zaradi pogostosti nadležno. Ob dregljajih ti znajo utripati PC, telefon in še ura. Je vsekakor potrebne nekaj discipline in filtrov. V S2 je zvočnik izostal, ta pa ga ima, zato omogoča sprejemanje klicev oziroma pogovarjanje. Ker se S3 poveže na wifi, lahko pozabim mobilnik doma in v pisarni bom na zapestju videl vse zgrešene klice ter dobljene SMSe.

## SPODBUJEVALNIK GIBANJA

Samsung močno poudarja športno rabo, zato je zadeva odporna na švic in močo ter spremlja delovanje srca in aktivnost. Slednje gre onkraj samega štetja korakov, saj samodejno zazna in beleži kolesarjenje, tek in veslanje. Drkanje ravno tako, vendar je pogoj, da traja deset minut. V fizkulturni inciativi vodi delanje počepov, teži pri dolgotrajnem sedenju, meri prehojena nadstropja in nadzoruje gibalne vaje. Za razliko od predhodnika je vdelan GPS-sprejemnik. Ker hrani muziko in jo modrozobo pošilja do brezžičnih slušalk, je S3 vse, kar nucaš za tek. To vadbeno poslanstvo je boljše kot pri Samsungovi športni zapestnici gear fit, ki budali z nepriročnim vmesnikom. A vseeno ni popolno, kajti ura je privezana na aplikacijo S Health, dočim drugi nucniki tipa Nike in Runtastic z njo ne sodelujejo. Poleg tega oblika ure pač ni športna.

Mimo sporočilc in statistike fitnesa ima zapestnjakovič pametnjakovič še vrsto funkcij. Z njim moremo poiskati skrit telefon, oddati SOS-sporočilo, dobiti podatek o zračnem pritisku in nadmorski višini, prečitati vesti, poslati glympse, ustnično narekovati opomnike, kalkulirati, se pofočkati pri vkrcanju na avion ter igrati špile. (V Ameriki je omogočeno tudi brezstično plačevanje.) Količina aplikacij je znatna, a resnici na ljubo kakovosti, znanih imen in koristi baš ni. Igrice so dobesedno krneki. Toda ne oziraje na veliko smetja na tržnici S3 kot izdelek ob koncu dneva pusti dober občutek. Samsung je po petih generacijah vmesnik zloščil in funkcionalnost dodelal. Lahko dlakocepim, da bi prišli prav različni vzorci vibriranja, ki bi mi brez pogleda izdali, ali gre za SMS ali zgolj za težilnik ob lenobi. Toda kakšne konkretne, vnebovpijoče neumnosti ob vsej svoji zajebanosti ne najdem. Razen tega, da zahteva lasten napajalni priključek in da se sprazni v treh dneh, kar pomeni ukvarjanje z elektrifikacijo še ene naprave več. In da košta 400 evrov, kar je ipak veliko za nakit, ki v temelju le zelo sijajno prikazuje čas in par afnarij.



Jurij Kristan
14:17
tko da katerakoli fotka iz tujine je tudi na mestu, vsaj ena ali dve

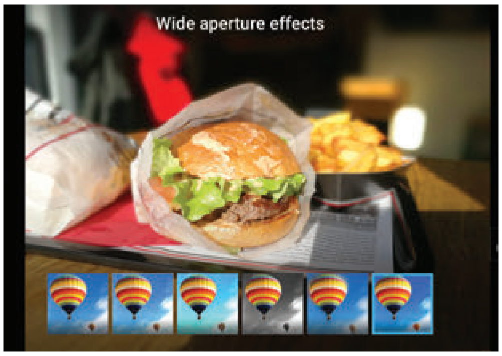
isem vedla, kako naj te pozdravim.
17:14

Na sporočilca je mogoče gladko odgovarjati na več načinov. Nasploh vse funkcije delujejo solidno in vmesnik je posrečena kombinacija drsanja ter vrtenja kolobarja. Zdaj morajo ponuditi več oblik in boljšo baterijo.

## HUAWEI MATE 9

Še pred nekaj leti je bil Huawei novinec na Zahodu, medtem ko je danes njihova javno izpričana težnja postati največji izdelovalec mobilnikov na svetu. Smela napoved za kitajsko znamko, ki se je pri marsikom še vedno drži prizvok cenenosti. A en prestol že imajo: par let nazaj so na področju telekomunikacijske opreme prehiteli Ericsson in menda večina največjih operaterjev na svetu uporablja njihovo robo. Tudi nizke kakovosti izdelave se jim ne sme očitati, ne njihovi mladostniški mobilniški znamki Honor in še manj najnovejšemu direktorskemu aparatusu mate 9. Ta resda ni oblikovni presežek, toda forma iz brušenega aluminija in s karseda malo zaslonskega roba je primerljiva ali celo prekaša ostale prvake. S tem, da gre za enega največjih aparatov, ki kljub temu ni videti kot neprivlačna deščica nalik mnogim drugim kolosom.

Za razliko od 5,5-palčne korejske in ameriške konkurence 'tovarišev' zaslon meri kar 5,9 inče. Kljub temu je poldrugi milimeter nižji od res prevelikega iphona plus. Za stabilno rabo seveda terja večjo roko, tudi spričo teže 190 gramov. Ker ima nazaslonske gumbe, je njegov čitalnik prstnih vijugic na zadnji plati. Ta je hipen in skupaj vzeto opazno bolj praktičen od Samsungovega. Od S7 je zadeva prav tako opravilno hitrejša, pri čemer Huawei prek oddelka HiSilicon izdeluje lastne procesorje. V mobilniku bije najnovejša osemjedrna izvedenka kirin 960 z arhitekturo BIG.little, kar pomeni 2,36 GHz četverček za orenk operacije in 1,84-gigaherčni štedilniški del. Za grafiko skrbi ARMovo vezje mali. Testi pokažejo nadmoč snapdragonu 820, vendar slabšost od Applovega A10. Mate 9 ostale androidneže takisto prekaša v praktičnih opravilih, kar je posledica boljšega datotečnega sistema F2FS (Flash-Friendly File System) namesto doslejšnjega EXT4. Ta omogoča manjšo razkosanost mečine, kar botruje naglosti. Na rovaš inteligentnega motrenja uporabnikovih navad in optimizacije procesov proizvajalec obljublja, da se fon na dolgi rok ne bo zasmetil in upočasnil.



**Opazne kakovostne razlike dve kameri ne data, omogoča pa naveza globinsko gledanje. To simulira bolj priprto zaslonko in megli ozadje. Tudi naknadno.**

Kitajec ima 4 GB delovnega in 64 giga hranilnega pomnilnika, stereozvočnika, IR-top za krmiljenje domačinskih komponent, SD-razširitev ter vtičnico USB-C. Zaslon je navaden IPS LCD z razločljivostjo 1080 x 1920, kar je za ta razred malo. Lagal bi, če bi očital v oči bolečo opaznost, toda specifikacije ipak igrajo vlogo pri nakupu. Poleg tega je fon zaradi tega nezdružljiv z VR-platformo daydream. Displej je sicer med najbolj svetilnimi, kar mu dvigne vrednost na plaži, a minusa sta vidni kot in reprodukcija barv. Bolj tehnično dovršeno od prikaza je 20-mega fotozajemanje, kar kot pri P9 sestoji iz sodelovanja dveh kamer in laserske diode. Slednja skrbi za instantno ostrenje, medtem ko dodatno, monokromatsko oko daje informacijo o svetlobi in omogoča globinsko megljenje. Žal slednje ne deluje privzeto, marveč le v lastnem modusu in samo ob fotografiranju. Podobice so na nivoju konkurentov, brez pretiranih odstopanj. Itak pri foničnih fotkah večkrat kot obča kakovost šteje (umetna) barvitost, ki je odvisna od softverskih algoritmov. Zato pozdravim nekaj foto- in videoučinkov za sebkanje ter snemanje premikanja, recimo vode ali luči v temi.

**Kitajski tovariš 9 je sicer velik, a čisto vsečen fon, ki pride v šestih barvah, od šampanjske prek kavne do mesečinske.**

Vmesniško želi Huawei inovirati s členkovnimi gestami. To pomeni, da s komolcem kazalca namesto z mehko blazinico potrkaš za screenshot, narišeš C za kamero ali M za muziko. Toda po mojih izkušnjah take 'bližnjice' niso baš koriščene. Isto velja za razdeljen zaslon, ki ga omogočajo le sistemske aplikacije. Mnogo bolj uporabna sta denimo LGjev potrk za prižig in Motorolino potresenje za vklop lučke. Nadalje sem pogrešal stalno vidnost ure in notifikacij (always on), kar furata oba Korejca ... da se naprava sama od sebe prižge, ko jo vzameš v roke ... in da ob klicu vidiš pretekle komunikacije s stikom. Pri huaweih me moti tudi nesmisel, da ni mogoče kombinirati prstnega odtisa z vzorčno kodo. V pozitivni ponudbi pa so nočni, toplejši način prikaza, opozarjanje za električne porabnike v ozadju, utripanje ledice ob zgrešenih klicih, privatni način za skrivanje ljubic in enopotezno pomanjšanje zaslona za enoročno rabo. Všeč mi je pri znamki takisto vrsta lepih predpripravljenih podlag, ki se lahko dinamično spreminjajo.

Ob koncu dneva je mate 9 velik fon, ki s postavko 700 evrov stane dvestotaka manj od drugih tavelikih prvakov. Je soliden aparat s presenetljivo dolgo baterijsko vzdržljivostjo in čistim okoljem, a niti slučajno ne 'korak pred ostalimi', kakor veli njegov slogan. Še za izvedenko pro z višjo razločljivostjo ekrana in njegovo zavihanost čez robove, ki v Sloveniji ni naprodaj, to ne bi veljalo. Huawei se bo za tako bahanje moral bolj potruditi, vzpostaviti omembe vreden ekosistem in nuditi dodano vrednost. ***LordFebo***

NE
PUSTITE
JIM,
DA SE
ZAPIKSLAJO
NE SPREGLEJTE ZNAKOV ZASVOJENOSTI S SODOBNIMI TEHNOLOGIJAMI.
POIŠČITE POMOČ NA WWW.LOGOUT.SI
LOGOUT

# AKIRA KUROSAWA

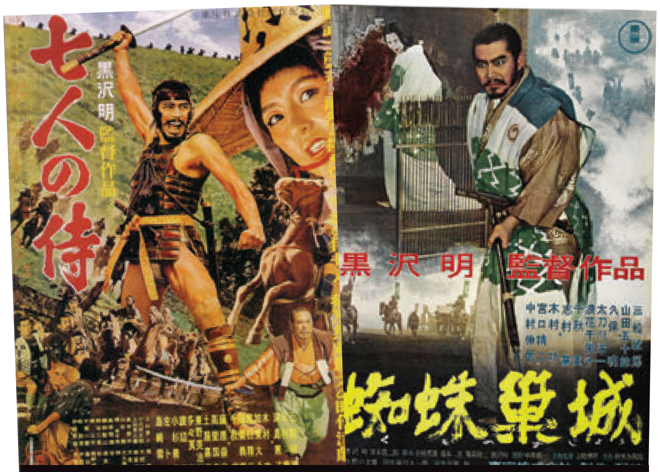
## POSLEDNJI FILMSKI CESAR

Ime Akira Kurosawa je doseglo srca tako zavzetih cineastov, kakršen je **Besni Dante**, kot ušesa marsikaterega gledalca, ki v sedmi umetnosti ni domač. Mojster je številnim sopomenka za samurajski film; morda celo za japonski film nasploh. Tega je prvi med sonarodnjaki pripeljal na svetovna vrata in zavzel položaj režijskega velikaša.

Samuraji so bili Kurosawu položeni v zibelko, kajti njegovemu družinskemu drevesu je mogoče slediti do 11. stoletja. Deležen je bil tradicionalne japonske vzgoje v dostojanstvenem duhu, kot pritiče potomcu japonskih vitezov. Istočasno pa je bil ob ameriških in evropskih filmih že od malih nog izpostavljen zahodni kulturi. Njen vpliv je čutiti na vsej njegovi ustvarjalni poti, vse od začetkov, ko je kot slikar študiral na tokijski Akademiji za zahodno umetnost. Ljubezen do slikarstva je moč opaziti zlasti v Kurosawovih snemalnih knjigah, ki so bile več od ustaljenega skiciranja. Svoje 'storyboarde' je kar slikal in na platnih podrobno upodobil sleherni prizor svojih projektov. Morda je ravno to najbolj zaslužno za čudovite kompozicije, ki jih je prenašal na filmski trak. Med režijskimi kolegi je nadalje veljal kot odličen scenarist, dočim se je pod večino stvaritev podpisal še kot montažer. Bil je torej več kot režiser – avtor, ki je v petdesetletni karieri, raztezajoči se od štiridesetih do devetdesetih let minulega stoletja, nizal eno mojstrovino za drugo.

### VELIKI KULTURNIK

Kurosawa je nenehno poudarjal pomembnost kvalitetnega scenarija. *“Čeprav lahko povprečen režiser napravi soliden film iz dobrega scenarija, niti odličen režiser ne more posneti dobrega filma po slabem scenariju.”* Zanj je bilo pisanje teh seme vsakega filma, ki pisca uči specifik filmske strukture. Ob tem je kombiniral različne vidike umetnosti. *“Zame film združuje vse, zato sem si ga izbral za življenjsko delo. V njem se stikajo slikarstvo in literatura, gledališče in glasba.”*


七人の侍
黒沢明監督作品
黒 沢 明 監督作品
蜘蛛巣城

Kurosawove najzgodnejše filme je bilo izven rodne Japonske dolga leta zelo težko izbrskati, če si jih sploh. Na zahod so pokukali šele v zadnjih nekaj letih. Je pa sčasoma večina kasnejših, vsaj tistih pomembnejših, v DVD-formatu svojo pot našla tudi na slovensko ozemlje.

Leta 1910 rojeni Akira Kurosawa in njegov drugi jaz z velikih platen, desetletje mlajši Toshiro Mifune, sta en drugega povzdignila do zvezdništva. Po prelomu njunega navidez neuničljivega odnosa sta karieri obeh navkljub nekaj uspehom začeli naglo pot navzdol.

Pripoved Skrite trdnjave spremljamo z vidika tatinskih kmetov. Ta dva lika, sploh pa komična interakcija med njima so Lucasu rabili kot osnova za droida R2-D2 in C-3PO ter njun odnos v Vojni Zvezd.

Tako je Kurosawa s filmi integriral kulturne odmeve tujine v domačo japonsko tradicijo. In obratno, kajti njegov vpliv na svetovni film je izreden. Ob Ingmarju Bergmanu in Federicu Felliniju je bil največji navdih novemu valu ameriških režiserjev v šestdesetih in sedemdesetih.

Taki so bili recimo Coppola, Spielberg in Scorsese. Ti možaki so bili zaslužni za preporod ameriškega filma, znanega kot 'novi Hollywood', in so Kurosawu jasno izrazili občudovanje. Nasprotno v domovini ni bil nikdar tako cenjen. Tam so mu očitali pretirano zahodnjaškost v primerjavi s tradicionalnimi japonskimi režiserji, kot sta bila Kenji Mizoguchi in veliki Yasujiro Ozu. Lep primer Kurosawove za domovino nenavadne ustvarjalne prepletenosti z zahodom so njegove številne adaptacije velikih literarnih klasik, posebej Shakespeara. Skok v vode filma noir Zli dobro spijo ohlapno temelji na Hamletu, Krvavi prestol in Kaos pa sta izrecni priredbi Macbetha in Kralja Leara. Dialogi so sicer spremenjeni, vendar jedro zgodbe ostaja enako. Za enega manj poznanih filmov z naslovom Idiot je Kurosawa kot literarno predlogo uporabil istoimenski roman ruskega realista Fjodorja Dostojevskega.

Zaključni prizor Krvavega prestola s točo puščic je imel velik vpliv na znane finalne krvave streljaške sekvence v Pennovem filmu Bonnie in Clyde (1967) in Peckinpahovem vesternu Divja horda (1969).

## KAVBOJI IN SAMURAJI

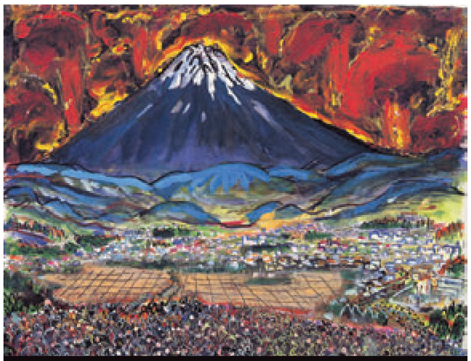
Prvo samostojno priložnost je Kurosawu prinesla druga svetovna vojna. Pred tem je bil sedem let zaposlen kot asistent režije v japonskem studiu Photo Chemical Laboratory, kjer je zaprosil za službo po prekinitvi predragega študija. Leta 1943 je debitiral na režijskem stolčku, na zemljevide pa resno stopil šele '48 s filmom Pijani angel, zgodbo o pijanskem zdravniku in tuberkuloznem gangsterju, ki je začel njegovo dolgotrajno in plodovito sodelovanje z igralcem Toshirom Mifunejem (glej okvir). Po udarnosti je bilo slično recimo tistemu med De Nirom in Scorsesejem ali Johnom Waynom in Johnom Fordom.

Nora inu ali Potepuški pes (1949), policijska drama o zelenem detektivu na lovu za svojo ukradeno pištolo, je bila kritiško priznana. Vendar pa je Kurosawa nad filmom javno izrazil veliko nezadovoljstvo.

Prav režiser ameriških vesternov Ford je bil tisti, po katerega filmih se je Kurosawa najraje zgledoval. Epske postavitve v Kurosawovih samurajskih filmih močno spominjajo na Fordov Divji zahod. Ni naključno, da so ravno ti kasneje rabili kot predloga številnim kavbojkam in tako nekako zaključili krog. Med najbolj znane predelave sodijo Leonejeva Trilogija dolarjev in Sedem veličastnih, rimejk Sedmih samurajev, ki je tudi sam doživel številne priredbe. Epske samurajščine tvorijo jedro Kurosawovega kanona. Bile so veliko več od cenenih akcijad, saj so se lotevale univerzalnih tematik in mojstrsko združevale napeto akcijo s komičnimi vložki ter pristno čutnostjo. Morda ravno toliko kot režiserju zahvaljujoč igralcu Mifunejevega ranga. Kurosawovi vplivi pa so segali veliko dlje od zgolj vsebinskih predlog za vesterne. Njegove inovacije na področju tehnike snemanja so opazne še dandanes. Bil je prvi, ki je med akcijskimi sekvencami uporabil počasni posnetek in snemal z dvema ali več kamerami hkrati, kar je kasneje postalo standardna praksa.

## RASHOMON IN SEDEM SAMURAJEV

Prvi mednarodni uspeh si je Kurosawa prislužil leta 1950 s filmom Rashomon in vsaj za kratek čas postal nacionalni ponos, saj je tokijsko sedmo umetnost spravil pred oči svetovne javnosti. To je bilo pomembno zato, ker je bila Japonska od konca druge svetovne vojne kulturno dokaj odrezana od preostalega sveta. Rashomon je prodrl na vse konce zemeljske oble in si prislužil glavno nagrado na beneškem festivalu ter oskarja za najboljši tuji izdelek.



Kakor njegovi filmi so tudi Kurosawove slikarije in storyboardi navdih vlekli od povsod. Tako od tradicionalnega japonskega slikarstva kot evropskega impresionizma in ekspresionizma.

Drugi pomembni Kurosawov igralski stalnež je bil Takashi Shimura. Nastopil je kot protagonist filma Ikiru, prevedenega kot Živeti (1952), kjer je zaigral za rakom obolelega birokrata v iskanju smisla življenja.

## MOFO MIFUNE

Toshiro Mifune ostaja največji zvezdnik japonskega filma. Ni bil edini v Kurosawovi stalni igralski zasedbi, bil pa je daleč najpomembnejši. Mož, sposoben neznanskega razpona čustev, je bil od filma do filma skoraj neprepoznaven. Od pavlihastega kmeta v Sedmih samurajih in divjega japonskega Macbetha v Krvavem prestolu do umirjenega, subtilnega maščevalca v Zli dobro spijo. Edino, kar ga je izdajalo, je bil nezgrešljiv, srepeč, kot katana oster pogled. Kurosawa je Mifuneja nadvse občudoval, sčasoma pa sta se razšla zaradi nespravljivih razlik pri ustvarjanju. V zadnjih dveh desetletjih režiserjevega opusa Mifune ni zaigral v nobenem njegovem filmu. Srečo je na kratko poskusil onkraj oceana, kjer se je zahodni publiki najbolj zasidral v spomin kot naslovni lik televizijske serije Shogun iz osemdesetih z Richardom Chamberlainom.

Ker je bil Kurosawa do svojih igralcev zelo posesiven, je Mifuneju očital nastopanje v za njegove pojme manjvrednih projektih. Teh se je Mifune loteval za preživetje, saj so Kurosawovi filmi redno porabljali preveč njegovega časa. Med snemanjem filma Rdeča brada je mesece hodil naokrog ravno tak – z rdečo brado, zaradi česar je moral opustiti vsakršno sodelovanje pri drugih produkcijah. Ko so Kurosawu Mifuneja čez dvajset let predlagali za glavno vlogo v filmu Kaos, za katero je bil kot rojen, je izjavil, da ne bo sodeloval z nikomer, ki se je pojavil v nečem tako nevrednem, kot je televizijska serija Shogun. A Mifune je še naprej zvesto obiskoval Kurosawove premiere in kljub temu, da je skupno nastopil v skoraj sto osemdesetih projektih, priznaval, da so njegovi največji dosežki nastali med njunim sodelovanjem.

Kurosawa se je za Sedem samurajev lotil večmesečne podrobne raziskave. Vsak od sedmih likov je temeljil na resnični zgodovinski osebnosti, za sleherno od vlog pa si je režiser izmislil zaledje in osebno zgodovino. Ustvaril je podrobne karakterje, vključno z najljubšimi jedmi in družinskimi drevesi kmetov v stranskih vlogah.

Negativca nasproti Mifunejevemu Sanjuru v Telesni straži in njenem nadaljevanju je zaigral Tatsuya Nakadai. Veliko ime, ki je kasneje postalo Kurosawova prva izbira kot protagonist Kaosa in Kagemushe.

Uspeh ni bil neosnovan, saj je bil Rashomon ravno tako očem privlačen kot inovativen. Njegovo prvo resno eksperimentiranje z nelinearno narativo v filmu je zanimivo še danes.

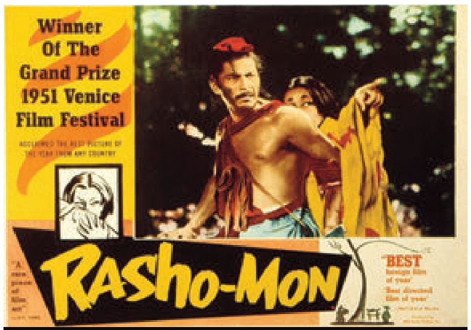
V priredbi literarnih kratkih zgodb prisostvujemo pričevanjem štirih opazovalcev in udeležencev zločina. Pripovedi o posilstvu in umoru se v detajlih temeljito razlikujejo, zato dejstva postanejo odvisna od preferenc in domišljije pričevalcev, ki skušajo prikriti ali omiliti vpletenost. Rashomon je silil k samospraševanju o arbitrarnosti dejstev ter lastnih zmožnostih objektivnega opazovanja in tako pripoved povzdignil nad plehko kratkočasnost. Obenem je pripravil odličen teren za svetovni uspeh Kurosawovega do danes najbolj znanega in priljubljenega dosežka, ki se je gibal v bolj sproščujočih vodah.

Sedem samurajev, epska mojstrovina iz leta 1954 tako po vsebini kot dolžini, je predstavljala poklon vesternu. Obenem pa ne bi mogla biti bolj japonska! Velik občudovalec Sedmih samurajev je bil ruski režiser Andrej Tarkovski, ki si ga je ogledal pred začetkom snemanja vsakega svojega filma. Zgodba je po številnih adaptacijah danes zelo poznana. Sedmero samurajev iz občutka dolžnosti priskoči na pomoč vasici, ki jo nadleguje lopovska tolpa. Prebivalce izurijo v taktiki in bojevanju ter jim pomagajo ubraniti očetnjavo. Mifune v svoji morda najbolj prepoznavni vlogi nastopi kot norčavi kmečki sin, ki se izdaja za samuraja in ima katano kot gorjačo nemarno vrženo čez ramo. Film se kontrastno giblje med dramatičnimi, srce parajočimi vložki in napeto akcijo, pri kateri režiserjeva značilna montaža hitro izmenjujočih se posnetkov prvič resno stopi v ospredje kot ena od vplivnih filmskih novotarij.

## ODPADNIK

V šestdesetih je Kurosawa ustanovil lastno produkcijsko hišo in začel svoje filme producirati sam. Prva na spisku sta bili lahkotnejši samurajski satiri Yojimbo in še bolj absurdno nadaljevanje, Sanjuro. Yojimbo je postal prototip moža brez imena, ki ga je pod taktirko Sergia Leoneja tri leta kasneje upodobil Clint Eastwood. Zgodba je tako rekoč identična tisti v špageti vesternu Za pest dolarjev. Samotni ronin, samuraj brez gospodarja, se v mestu, razcepljenem med tolpi, s prevarami in zavajanjem manipulativno zoperstavi obema stranema in ju prisili, da se med seboj iztrebita. Zaradi naravnost ukradenega scenarija, za katerega Leone ni dobil dovoljenja, je Kurosawa iztožil znesek, ki je z odstotki za avtorske pravice sčasoma presegel zaslužek samega Yojimba.

A Kurosawa je kljub priljubljenosti Yojimba in Sanjura zašel v resne finančne težave. Morda je bilo temu krivo njegovo nespretno upravljanje produkcijske hiše, nemara vedno prodornejša televizija in s tem povezana finančna kriza, ki je zajela japonski filmski trg. Ali pa je bil Kurosawa slično svojemu poznanemu liku resnični ronin, ki ni odgovarjal nikomur razen sebi. Dejstvo je, da je od 1965. v naslednjih dvajsetih letih posnel borih pet filmov. Vplivni, uspešni in svetovno spoštovani režiser je tako ostal brez domačega zaledja. Japonski producenti niso hoteli financirati njegovih prevečkrat eksperimentalnih projektov, ki se komercialno niso vedno obnesli. Perfekcionist Kurosawovega kova, pri katerem so dostikrat samo priprave na snemanje trajale dve leti, je bil enostavno predrag.



Mednarodno nagrajeni in vplivni Rashomon pogosto navajajo kot glavni razlog, da je ameriška filmska Akademija razširila repertoar nagrad oskar, s tem da je vanj dodala tisto za najboljši tujejezični film.

Eden od zaščitnih estetskih znakov v Kurosawovih filmih so izmenjujoči se vremenski pogoji, na primer nenadni dež. Nikjer ne pridejo bolj do izraza kot v sibirskih prizoriščih Dersu Uzale.

Kurosawa je sčasoma skušal neuspešno prodreti v Hollywood, kjer pa njegov avtorski nadzor ni bil brez meja. Zaradi zavlačevanja so ga odpustili kot režiserja filma Tora! Tora! Tora! o japonskem letalskem napadu na Pearl Harbor. Kasnejši, sicer odlični Pobegli vlak z Jonom Voightom v glavni vlogi, za katerega je napisal scenarij, pa je bil komercialni polom. Mlačen sprejem njegovih takratnih filmov, posebej pri japonski publiki, je Kurosawo pognal v globoko depresijo, zaradi katere si je leta 1971 skušal vzeti življenje. Poskus samomora je preživel in popolnoma okreval, vendar je v prvi polovici sedemdesetih spoštoval zaprisego, da se ne bo več ukvarjal z režijo. Šele na pobudo Sovjetske zveze je po letih zatišja posnel kritiško priznano, triurno epiko Dersu uzala o puščavniku, ki se v neizprosni sibirski tundri spoprijatelji z ruskim oficirjem.

Med finančno in ustvarjalno krizo je Kurosawa ob odsotnosti filmskega dela kljub temu, da ni odobraval cenenih projektov, take režiral. Recimo televizijske oglase, v katerih je nemalokrat tudi nastopil.

## ODREŠITEV

Primanjkljaj sredstev je Kurosawovo ustvarjanje zaznamoval do konca kariere, vendar mu je uspeh v tujini naposled le prinesel nekaj cvenka. Iz težav sta ga ob pomoči hollywoodskega studia 20th Century Fox spravila velika oboževalca George Lucas in Francis Ford Coppola. Lucas je tako Kurosawu vrnil dolg za lastni uspeh. Film Skrita trdnjava, pripoved o generalu in dveh butastih kmetih, ki skušajo princeso spraviti na varno skozi sovražne linije, je bil namreč eden od navdihov za Vojno zvezd. Tako je Kurosawa 1980. ob pomoči občudovalcev posnel Kagemusho, prvo samurajsko predstavo po štirinajstih letih. Zgodba je spremljala nepomembnega tatiča, ki zaradi vizualne podobnosti postane dvojnik ubitega velikaša.

Samurajski film kot izključno moški žanr je ženskam redko dopuščal močne vloge. Izjemi sta Kurosawova verzija Lady Macbeth in nič manj spletkarska Hidetorova snaha v Kaosu.

Produkcijski stroški epskih prizorov bitk so bili tako enormni, da je moral Kurosawa denar tudi v prihodnje iskati zunaj domovine. Na srečo uspešno, saj je med mlajšo generacijo tujih režiserjev njegova legenda pospešeno rasla. Zadnji režijski presežek Kaos so producirali Francozi, medtem ko mu je pisani kolaž vinjet Sanje pred kamero pomagal spraviti kar Spielberg. Iz njegovih in Lucasovih rok je istega leta prejel še oskarja za življenjsko delo. Ena od tovrstnih nagrad, ki so mu bile hvaležno podeljene za nepogrešljiv pridonos filmski umetnosti, je bil tudi francoski red legije časti.

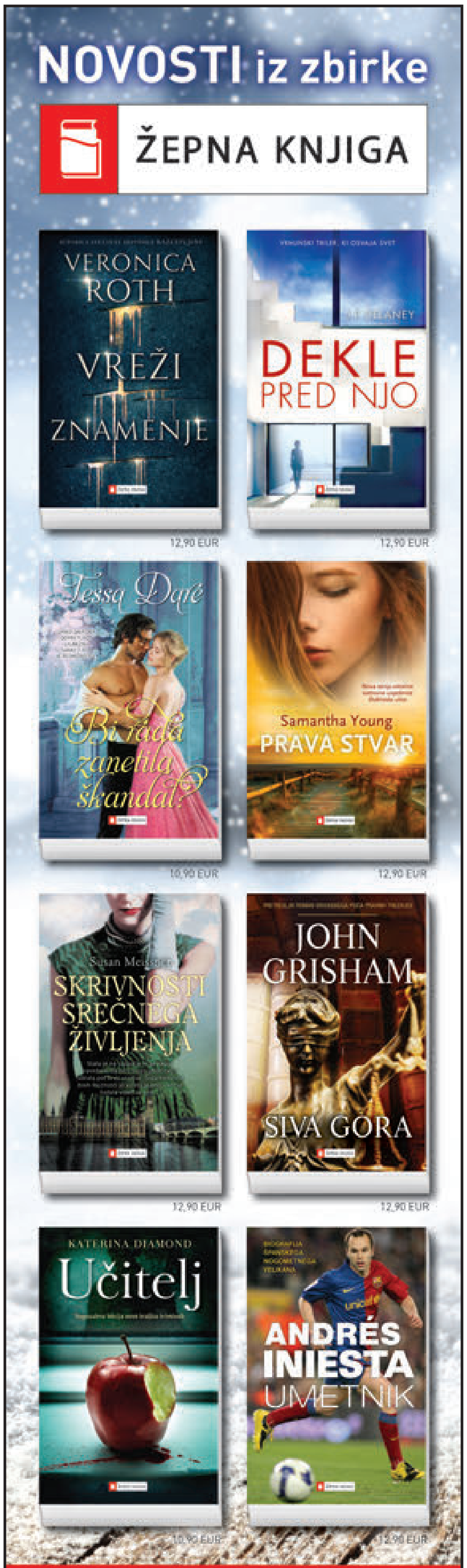
Akira Kurosawa je bil v filmskih krogih znan pod nadimkom Emperor (Cesar). Tega si je menda sprva prislužil zaradi diktatorskega in odmaknjenega odnosa na setih, je pa sčasoma pridobil tudi drugačen pomen. Tehnični, scenaristični in vizualni pionir, virtuoz z izjemnim občutkom za tradicijo, zabavo, akcijo in za svojo domovino neznačilno zahodnjaško dramo, je bil ravno toliko japonski kot evropski in ameriški. Zaradi tega so njegovi filmi tako univerzalni in brezčasni. Umrl je 1998., star oseminosemdeset let. Borih devet mesecev po nič manj pomembnem Mifuneju, čigar obraz je Kurosawa pred svojim še osupljivejšim barvnim repertoarjem ovekovečil že v črno-beli sliki. Oboje srčno priporočam vsakemu sladokusnemu gledalcu, tako za prvi kot ponovni ogled.

## KAOS

Zadnji Kurosawov veliki film je najbolj razkošen, ambiciozen in veličasten od vseh. Kaos (1985) z izvirnim naslovom Ran je predelava Shakespearovega Kralja Leara, le da je troje hčera zamenjal s sinovi. Spremlja ostarelega plemiča Hidetoro, ki ga je izdala in izgnala lastna rodbina. Napol nori velikaš, ki ga preganja zločinska preteklost, opazuje konec lastnega rodu, ko se izdajalska sinova spopadata za zapuščino, medtem ko je tretjega, častnega in zvestega, razdedinil sam. Hidetorovo ekstremno izraženo norost in obžalovanje so navdihnile japonske glasbene drame noh.

Kurosawa je Kaos posnel tako rekoč slep, saj mu je vid že skoraj popolnoma opešal. Ob pomoči asistentov je bil sposoben kadrirati posamezne prizore, zahvaljujoč podrobnim storyboardom, ki jih je pripravljal leta vnaprej. Rezultat je bil osupljiv. Ves film je posnet brez približanih kadrov, z vidika božjega pogleda. Bistvo filma je, da Bog od zgoraj motri kaos, ki ga ustvarja človeški rod. Epske prizore bitk in masakra spremlja oglušujoča tišina, prepletena z ambientno glasbo. Kurosawa pri tem ni uporabljal nikakršnih miniatur. Utrdbo je dal zgraditi samo zato, da jo je nato požgal v prizoru, kjer Hidetora brezglavo beži iz nje. Da je to ujel na filmski trak, je imel na voljo samo en poskus, igralec pa je tvegal življenje, saj so se mu oblačila dejansko vnela! Ena najosupljivejših koreografij pri tem skozi plamteči grad ne sledi zgolj Hidetori, temveč v dogajanje vkomponira vojsko samurajev.

Kurosawov magično realistični film Sanje (1990) je skupek osmih barvito bizarnih posameznih delov, od katerih vsak temelji na režiserjevih dejanskih sanjah. Filmski glavni lik predstavlja projekcjo samega Kurosawe, vključno z njegovim prepoznavnim klobukom. V eni od sekvenc vstopi celo v Van Goghove slike.

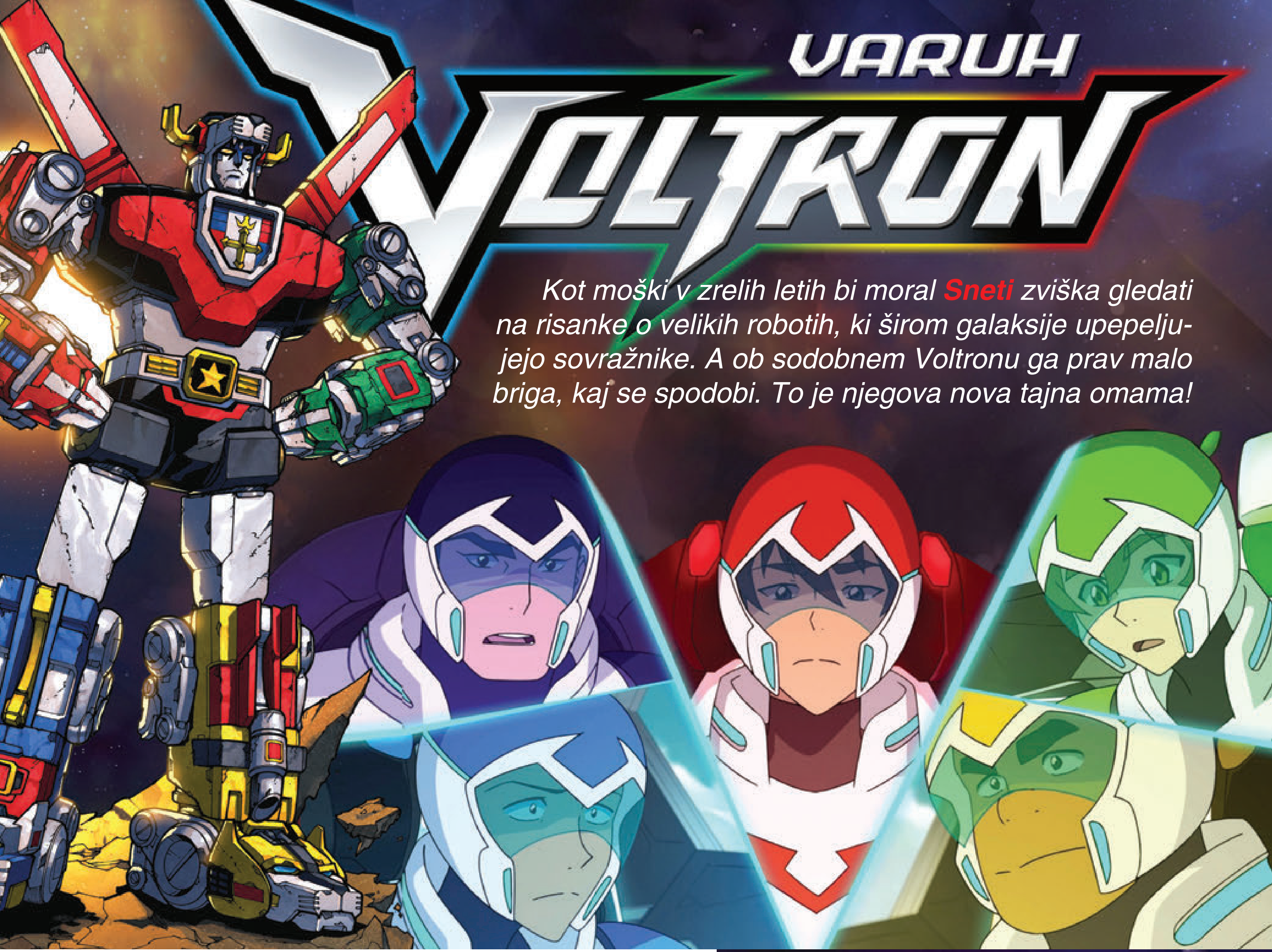


NOVOSTI iz zbirke
ŽEPNA KNJIGA

KNJIGARNA Felix

**LJUBLJANA**: Citypark • Čopova ulica 7 • E.Leclerc • Kolosej • Miklošičeva 11 • Mercator center Šiška • Pasaža Maximarketa • Supernova Rudnik; **CELJE**: Citycenter • Planet Tuš; **DOMŽALE**: Mercator center; **KAMNIK**: Qlandia; **KOPER**: Planet Tuš; **KRANJ**: TC Savski otok; **MARIBOR**: Mercator center Tabor • Qlandia; **NOVA GORICA**: Qlandia

www.felix.si



# VARUH VOLTRON

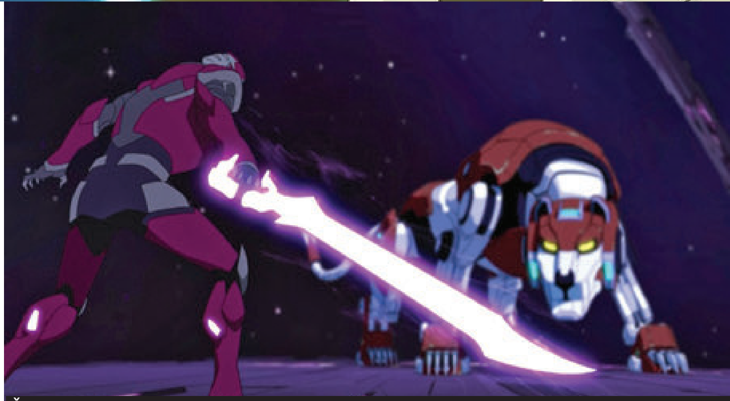
*Kot moški v zrelih letih bi moral Sneti zviška gledati na risanke o velikih robotih, ki širom galaksije upepeljujejo sovražnike. A ob sodobnem Voltronu ga prav malo briga, kaj se spodobi. To je njegova nova tajna omama!*

**Kakor današnjik s fantastičnega gledišča pripada superjunakom, so bila osemdeseta v znamenju gromozanskih človekolikih robotov oziroma 'mechov'. Koncem sedemdesetih je prišla japonska risanka Mobile Suit Gundam in pokazala, da te izmišljene vojne naprave niso namenjene samo otročadi, marveč so lahko resni bojni stroji, katerih prigode radi spremljajo tudi starejši. Prav Gundam je sprožil manjši plaz posnemovalcev, med katerimi so najbolj znameniti Transformerji, Macross (na zahodu Robotech) – in pa Voltron.**

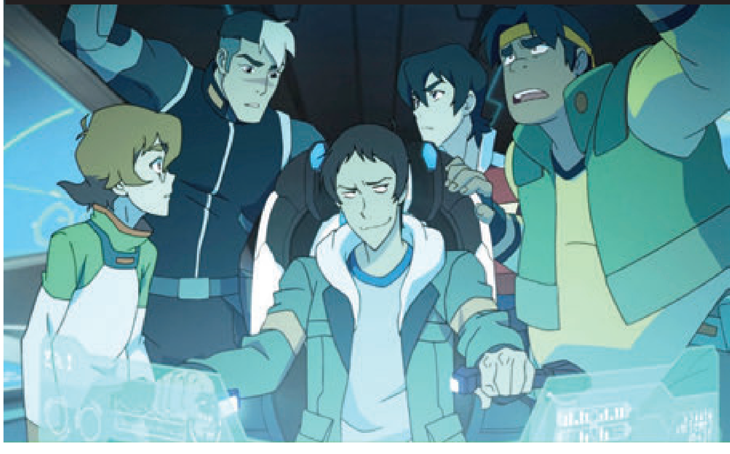
## "HEAR ME ROAR!"

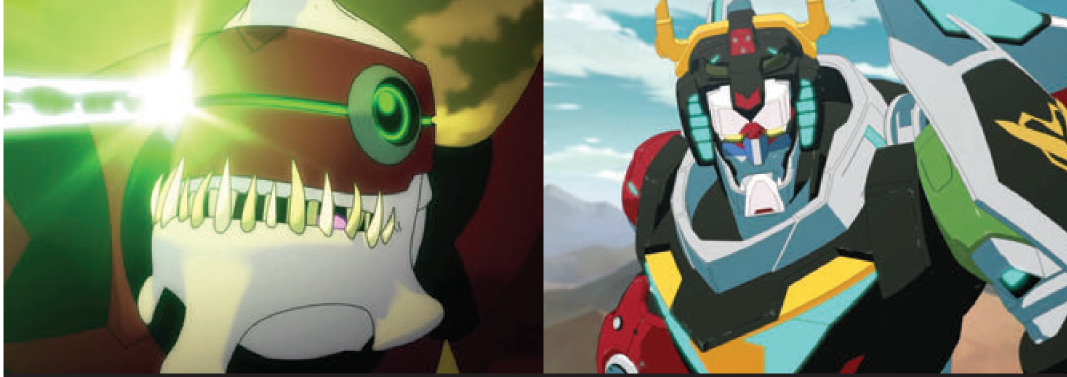
Ta sprva tokijska in nato washingtonska serija se je uveljavila s kakovostjo animacije, najbolj pa s posebno zasnovo kovinskega orjaka. Da je ta spreminjal obliko, je bilo privzeto, saj je bila ravno to temeljna finta mechov; Transformerji so se denimo iz robota pretvorili v vozilo in nazaj. Voltron pa je še bolj kulsko nastal iz petih ločenih delov v obliki kovinskih, samostojno delujočih letečih levov. Vsak je bil svoje barve, imel je svojstvene sposobnosti in orožje ter z njim je upravljal nevralno povezan pilot s kompatibilno osebnostjo. Levi so tekli, frčali, streljali in trgali s kremplji, nakar so se ob posebej veliki grožnji v spektakularni, vedno enaki sekvenci združili v titanskega, do zob oboroženega viteza poševnica samuraja. Ta je umel mahati z mečem in streljati z bazuko, ko mu je šlo res za nohte, pa je zmogel v tarčo izstreliti vseh pet levjih glav. Med zvezdami sicer nihče ne sliši krika "Banzaiiiii!", ampak njegov je bil izjema!

Slovencem je Voltron sicer precej neznan, zato pa je pomagal oblikovati mladost marsikaterega zahodnjaško-ameriškega mladca. Takega, ki ima danes približno štirideset let in ga daje nostalgija za dobrimi starimi časi. Njemu in pa novim generacijam, ki jim zaradi Star Wars vesoljske stvari privzeto dogajajo, je namenjena obujena inačica Legendary Defender, ki ni iz trte izvita. Distribucijo ureja vse močnejši Netflix, medtem ko vsebino izdeluje prvovrstni animacijski studio DreamWorks Animation, ki je dodobra naštudiral animejski slog. Prejšnji mesec so v obliki gledanja na dušek (*binge watching* – vse epizode so na razpolago takoj) izdali že drugo enajstdelno sezono. Vsled zabavnosti, akcije in nepričakovane kakovosti sem obe pogoltnil s tako vnemo, da se mi je mačji podplat skorajda zataknil v grlu!



Že na prvi pogled je videti, da tole ni neka brezzvezna, nizkoproračunska izrisanka. Izpiljeni so tako bojni prizori kot debate med protagonisti.





Zarkonove biološko-mehanske nakaze, kot je tale zobata laserska gnida na levi, znajo biti kar pošten zalogaj za Voltrona (desno). Vendar ne zaradi manka silovitosti, temveč neusklajenosti in mladosti paladinskih pilotov.

## SUPERNOVA SAMURAJ

Mehanizirani vojščak kamnitih potez in nevarno bleščečih oči je v ospredju bitke med zaščitniki galaksije in njenimi temnimi osvajalci. Svetlo plat predstavlja po dolgem času zbujeni leteči grad, ki je istočasno vsemirska križarka, v njem pa bivajo voltronski levi, njihovi piloti in dvoje voditeljev, poslednjih predstavnikov kraljevske linije planeta Altea. To sta princesa Allura in njen svetovalec Coran, ki spomnita na Tolkienove viline. Druščina se prekla z neizmerno in neumorno žlehtnobnim imperatorjem Zarkonom, ki galaksiji vlada že deset tisoč let. Ves ta čas pridno cuza energijo iz osvojenih svetov in jo uporablja v neugodno magične namene, pri čemer mu pomagajo mrakobni druidi. V dolgi plašč odeti, nekoliko smrtnjaški Zarkon nad Alluro in kompanjone redno pošilja mehansko-biološke pošasti ter jih zasleduje z armado polsposobnih robotskih soldatov. Hoče se namreč dokopati do najmočnejšega orožja, s katerim bi postal nepremagljiv.

Gledalec od takega zapleta kakopak pričakuje zvrhan koš akcije, in novi Voltron po tej plati ne razočara. Praktično v vsaki epizodi smo deležni vsaj enega večjega obračuna na tleh, v atmosferi ali v baržunastem vakuumu. Brzeči levi streljajo iz energijskih topov v žrelih, trgajo kovino in si med čekani materializirajo svojstvena orožja, kot je nož, s katerim prerežejo oklep najbližjega Zarkonovega rušilca. Hu-a! Nato v prenovljeni sekvenci formirajo Voltrona in se z mečem, ščitom, havbičastim lanserjem in še čim udarijo s kot stolpnica visoko gladiatorsko gorilo, oboroženo z metalnim buzdovanom. Dogajanje je udarno, kinetično in fantastično animirano v kombinaciji klasične ter računalniške risbe, pri čemer ni krvi, saj so nasprotniki stalno mašine. V HDju je Voltron izdelek za zrkla obliznit!

## MAČKONI, PAČ

A Legendary Defenderju levji delež teksture in privlačnosti ne vdihuje spopadanje, ki je itak dobro dozirano in z njim ne pretiravajo, marveč dogajanje med praskami in bitkami. Temu bi težko rekel 'drama', saj ne gre za visokoletečo niziko, ki bi se ubadala s težkimi vprašanji življenja in znanstvene fantastike. Je akcijada hitrega tempa, ki ne štedi niti s humorjem, ko se v skrivljenem prostor-času Coran sproti pomlajuje in vse bolj osvajalsko napenja mišice, po Alluri pa plezajo njene zveste miši, preobražene v prijazne kosmate pošasti. Vseeno pa so geekovski ustvarjalci, ki so svojčas živeli ter dihali Voltrona in jim je resnično do njega, streljanje in sekanje obložili z obilico zanimivega materiala. Oblikovali so denimo zgodbeno ozadje, izročilo ali loro, ki se razkriva iz dela v del in dejansko vleče. Piloti so opremljeni s posebnimi krepelci bayardi, ki se oblikujejo iz energije, dočim je vsa prva sezona zgrajena okrog dejstva, da Zarkon ni nek levi skeletorski grdavž, marveč je na nek način intimno povezan z Alluro, piloti in zlasti z Voltronom. Ta se je iz sna namreč s princeso in gradom vred prebudil po hudo dolgem času in gledalci smo sčasoma deležni vpogleda v to, kaj se je dogajalo v starih časih, kakšno vlogo je imel oče kraljične, kralj Alfor, kako so druidi v zaporu vplivali na črnega pilota Shira ...

Ravno piloti oziroma paladini, kot so bojda znani od pamtiveka, so deležni velike pozornosti, kar novodobnega Voltrona dodatno povzdigne nad izvirnega. Delno so povzeti po starih in delno oblikovani nanovo, kleč pa je v tem, da niso perle brez napak, temveč je vsak po svoje sfaliran in prismuknjen. Rdeči paladin Keith je sebičen, modri Lance je trapast, rumeni trebušnik Hunk niha med pogumom ter strahopetnostjo, zeleni Pidge pa je sicer hraber, a čustveno labilen in obremenjen s preteklostjo. Če sploh je on in morebiti ne ona! Trenja med njimi so očitna še globoko v drugi sezoni in formiranje trdne ekipe, ki bo tesno povezana z levi in Voltronom, je ob vsej kolobociji z Zarkonom in ostalimi zapleti velik zalogaj. Posebej zato, ker kovinske zverine niso stroji brez duše, temveč kljub nemosti posedujejo lastno voljo in znajo biti krepko svojeglavi. Včasih paladine testirajo, jih dobesedno zafrkavajo v glavo in jim kakšno bistveno veščino obelodanijo šele tedaj, ko so tik pred smrtjo, češ, zdaj si me vreden. Sprotno odkrivanje tega, kaj vse zmorejo paladini in njihovi levi, je zakon!

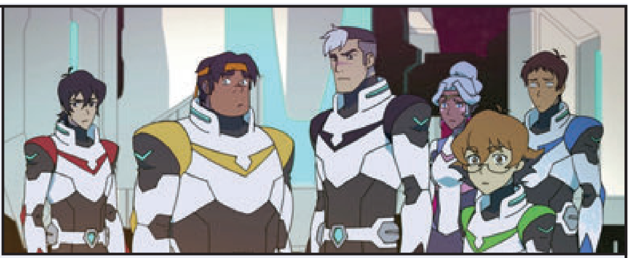
## NAJ TEVE GORI!

Voltron sicer ni ravno izvirna predstava, saj na veliko kopira Vojno zvezd in se valja v žanrskih klišejih, niti odraslemu gledalcu ne ponudi obilice hrane za možgane. Toda s kokicami v roki in nerdovsko izkaznico v žepu gredo 25-minutne epizode mimo, kot bi mignil. Od prvega dela naprej sta raztur in zgodba perfektno uravnotežena, vse bolj pa te zanima tako to, kako bo Voltron opravil z naslednjim sovragom (če bo, saj pod vodstvom novopečenih pilotov nikakor ni vsemogočen), kot kakšna neumnost bodo uspičili nadebudni paladini in kako se bodo rešili iz nastale godlje. Glej zadevo, bolje se boš imel kot ob marsikateri igrani niziki!

Tistim, ki so v jugomladosti spremljali mecha risanke na tujih TV-postajah, bo Voltron vzbudil stare občutke.

## PALADINI

Sleherni lev, ki tvori Voltrona, je svoje barve, in enako pofarban je njegov pilot oziroma paladin. Petero jih je, načeluje pa jim princesa, ki tudi pilotira oboroženi leteči grad. Ja, zavistni bi bili celo mojstri z univerze!



### SHIRO

Črni paladin je šef ekspedicije in šofira temnega leva, glavo Voltrona. Je najbolj trezen in umirjen, naravni vodja, ki mu ostali sledijo, ker je dejansko najbolj sposoben. Opremljen je s kibernetsko roko, ki jo je dobil od Zarkonovih druidov. Pa si z njimi deli še kaj razen tega? Je prav on šibki člen v paladinski verigi?

### KEITH

Rdeči paladin vozi najhitrejšega in najbolj zmikljivega, a tudi najbolj svojeglavega leva, ki si pilotusa marsikdaj privošči. Je vročekrven, a istočasno tih in osredotočen na piljenje bojnih spretnosti tako peš kot v vojskovalni napravi. Oborožen je z mečem in poseduje zanimivo krvno ozadje, ki pride na dan v drugi sezoni.

### PIDGE

Ker so špeglarji pametni, je zeleni paladin Pidge računalniški stručko in heker, ki Zarkonu zavdaja prek tipkovnice z reprogramiranjem naprav ter bojnih robotov. Svojega leva opremi z zakrivalno napravo, njegovo orožje pa je bodalo, ki se lahko spremeni v ključko. Znabiti pod bujno pričesko skriva nekaj nepričakovanega.

### LANCE

Modri paladin je šolan pilot, ki kljub hladni barvi svojega leva hlepi po slavi, pozornosti in ljubavi prsatih devojk. Recimo Allure, ki jo skuša nadvse neuspešno omrežiti. Že od vsega začetka si je v laseh z rusim paladinom Keithom; problem je že to, da je modri lev Voltronova noga, rdeči pa njegova roka, kar je bolj frajersko.

### HUNK

Rumeni paladin je okrogle sorte in razmišlja predvsem o tem, kako bi si potešil svojo neutolažljivo lakoto. Ker so debeluhi smešni, je klovn druščine, ki pa jo marsikdaj reši z lastno debelo kožo in težkim oklepom svojega leva, druge Voltronove noge. Alergičen je na neokusno želatino, ki jo strežejo v gradu, in nepravičnost.

### ALLURA

Tako kot je vojnozvezdna Leia vse prej kot odrešitve potrebna, cvileča kraljična, je potomka kraljeve družine in zadnja ženska svoje vrste Allura prava zajebanka. Spočetka zgolj komandira frčeči trdnjavi in paladinom, nakar v akcijo vstopi na tak način, da piloti zgolj ostrmijo. Kogar motijo temnejša polt in daljša ušesa, je tov!

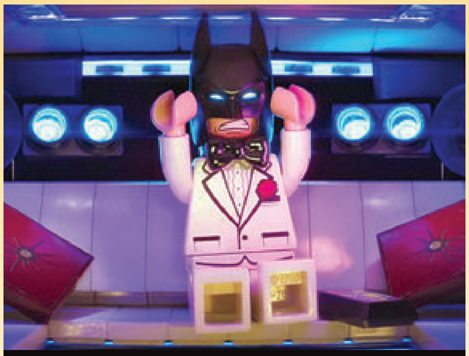
# LEGO BATMAN FILEM

Batmanoslovec **LordFebo** potrdi: najbolj smešna gothamska predstava pripada mrščečemu se plastičnemu netopirmožiclju.

**Ben Affleck v vlogi Batmana ni bil sicer tako razočaranje, kot se je marsikdo bal, a titule najboljšega filmskega temnega viteza pač ne prevzame. Ta nesporno pripada animirani štiricentimetrski figurici, ki ji hripavi glas daje BoJack Horseman, znan tudi kot Kanadčan Will Arnett. Njegov nastop smo premierno uzrli pred tremi leti v Lego Muviju, kjer je imel samo podporno vlogo Žvercinega fanta. A zavoljo črne in pogojno zelo zelo temnosive skuliranosti ter izredne glasbene nadarjenosti je producente prepričal v lasten film. Tako lasten, da v njem sploh ni mesta za Brucea Wayna. Tistega, ki stanuje na podstrehi batjame, nosi hecno pričesko in se oblači v svetlejše odtenke sive. Ne, to je sceloma Batmanova predstava, v kateri on komentira uvodne logotipe in odjavno špico, nagovarja gledalce in odpoje pevske vložke. Zakajti on je zamaskirani besni heavymetalski raper, ki dela sam. Oziroma s tremi besedami, od katerih sta prvi dve čisto nepotrebni: on je Batman!**

## MEDDIMENZIJSKE BATINE

Animiranka ni iste baže kot doslejšnje Lego-DCjeve izrisanke, recimo Gotham City Breakout ali Cosmic Clash. Tisto je nizkoproračunska, direkt-na-video produkcija, medtem ko je pričujoči kinoizdelek koštal zilijon dolarjev, kar si seveda Batman lahko privošči. Kakor v Lego Filmu je dogajanje videti resnično oziroma posneto s koračno tehniko stop-motion. Le da ni, marveč so rahle nepravilnosti, plastično teksturo kock, nezvezno gibanje in par ščepcev prhljaja, ki je menda privzet v slehernem koritu legic, ustvarili računalniško. Z batračunalnikom, se razume. Podoba je sceloma sestavljena iz danskih gradnikov, celo eksplozije in ognjene sledi. Neprestano gibanje, kockovne transformacije in čudovita animacija naredijo res fantastičen spektakel barvne in črne plastike. Toda to je le del splošnega privlaka, katerega bistvo izhaja iz Batmanove pojave. On rafalno strelja enovrstičnice, on ima skrivno kodo "Iron-Man je šleva", on se mršči, on ne mara Supermana, on jé jastoge iz mikrovalovke, on ima pet milijonov dobrih idej, on se ni postaral že 75 let in on nima odnosov. Niti z Jokerjem.



Batman je Batman celo v civilu! Lik je res smešen, a sem pogrešal kakšne kanonične fore. Recimo da se zgarba s Supsom ali da ga da Bane na koleno.

Prav zavoljo te ignorance je Burkež žalosten in bi rad na vsak način dosegel Batmanova čustva ter vzpostavil z njim trajno vez. Zato si zamisli skrajno diaboličen načrt zoper Gotham, kakršnega lahko izvali le en in edini Princ zločina. Policija, katere načelovanje je James Gordon predal hčeri Barbari, je kajpakda tradicionalno neposobna, zato lahko mesto, svet in stvarstvo reši le črni šišmožak s svojimi devetimi six-packi. Kvest ga iz umobolnice Arkham prek Utrdbe samote vodi vse do Fantomske cone, zloglasnega meddimenzijskega zapora. Poznavalec seveda ve, da slednja kraja pripadata Supermanu. A kakor se na odru za pičel čas zvrstijo mnogi znani Gothamčani, recimo Bane, Riddler in Killer Crock, ima tudi Justični krožek zgolj pojavno vlogo. Podporna lika sta edinole posvojenec Robin in butler Alfred, vendar Batman ostaja nedružabni s.p., kar film ves čas poudarja. Nakar po pričakovanjih pokaže, da tovariši vseeno pridejo prav.

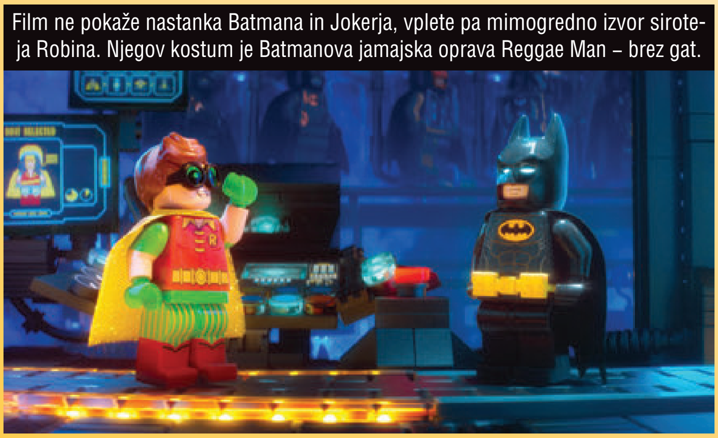
## JOKICA JOKER

Lego Batman Movie je vsebinsko tako nasičen, da se v četrt ure zgodi več kot v celotni Nolanovi trilogiji. Liki, izjave in dogodki uletijo ter že jih več ni. Marsikatero foro prvič zaznaš šele ob naslednjem ogledu. Včasih imaš občutek, da zreš v niz nekajsekundnih skečev Robot Chicken, zato se mora vmes dogajanje večkrat za kratek čas ustaviti, da lahko gledavec zajame zrak in kalibrira zavest. Referenc je po pričakovanjih nebroj in se tikajo tako preteklih Batmanovih filmov tja do Adama Westa kot rešimoževih značajskih odlik. Nekaj je takisto drugih WBjevih znamk. Sicer ni interlicenčnega obilja kot v Lego Filmu, toda Mrlakenstein, Sauronovo oko in 'britanski roboti' naredijo v Gothamu kar precejšen kažin. Seveda pa je vse skupaj še vedno povezano v smiselno celoto, ki izpade precej awesome. Takisto v nadmočni slovenski sinhronizaciji, ki bi ji celo Batman prisodil +1. Da je ogled kratkomalo obvezen za slehernega navdušenca nad legicami in nad Jokerjem, je samoumevno.

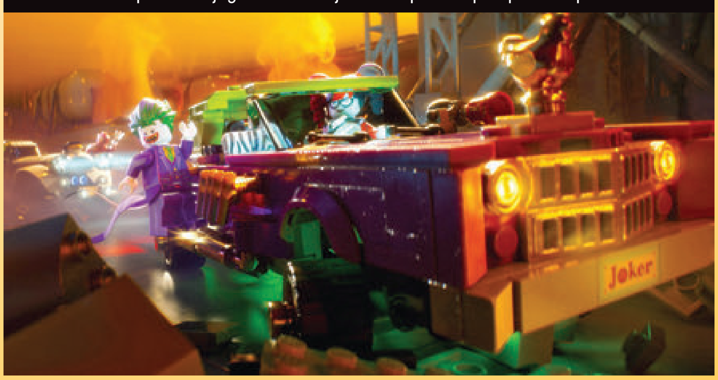
Toda če dam na stran zvezdooko vznesenost nad kockastim kalejdoskopom, piv-piv-piv streljanjem in posrečenim humorjem v besedi ter grafiki, pa filmu čiste desetke, ki jo je dobil predhodnik, ne morem dati. Emmetova pustolovščina je nosila jasno, mojstrsko predočeno sporočilo in nepričakovan okvir z živimi igralci, katerega bit in animirana nit sta sovpadala. Batman nima ničesar takega. Pravzaprav je njegova osnovna fabula milo rečeno povprečna in brez kanoničnih dogodkov, pa tudi večina referenc nima dodane vrednosti, zgolj ’so’. Štorija za epizodo nedeljske animirane serije, skratka. Da za par sekund ošvrkne dva ducata DCjevih karakterjev, izpade precej nesmiselno, in Joker je večkrat žalostni harlekin kot manijak. Batmanova komada se ne moreta meriti z Everything is Awesome in leta 2014 je bil znaten poudarek na bistvu lego kock, 'mojstrskem sestavljanju'. Saj pomniš Bennyjev spaceship, mavrično podmornico in dvonadstropni kavč? Tukaj je ta element komaj uporabljen. Zaradi vsega naštetega predstavi dajem le dobro osmico.

(Na lestvici do 5! -Batman)

Film ne pokaže nastanka Batmana in Jokerja, vplete pa mimogredno izvor sirote-ja Robina. Njegov kostum je Batmanova jamajska oprava Reggae Man – brez gat.



Joker je malce drugačen, emo. Da se mu kot gledalec enkrat ne nasmeješ, klovnu ne more biti v ponos. Njegova tovarišija smrdoprdcev pa sploh ne pride do izraza.



V KOLOSEJU OD 2. MARCA!

KOLOSEJ

LOGAN
WOLVERINE
MARVEL

V KOLOSEJU OD 9. MARCA!

KOLOSEJ

TOM HIDDLESTON
SAMUEL L. JACKSON
JOHN GOODMAN
BRIE LARSON
JING TIAN
JOHN ORTIZ
s TERRY NOTARY
in JOHN C. REILLY
FILM PRODUCENTOV GODZILE
POZDRAVITE KRALJA
KONG
OTOK LOBANJ
LEGENDARY
#KongSkullIsland
WARNER BROS. PICTURES

# DEATH RACE 2050

Vzpon Donalda Trumpa je dober izgovor, da se iz naftalina potegne filme, ki tematiko resničnostnih šovov in prostaške propagande priženejo do absurda. Death Race 2000 izpred štirih desetletij je take sorte kultna bizarnost razvpitega Rogerja Cormana, pionirja zblojenih neodvisnih filmov. Postavljen je bil v ZDA po gospodarskem zlomu, ko se nova totalitarna oblast za nadzor drhali posluži krvavih športov. Med drugim smrtonosnih dirk, v katerih oklepljeni avteki pred kamerami v golaž spreminjajo vse, kar hodi pokonci – če je otrok ali starček, so plus točke! Negativca je tedaj igral Sylvester Stallone. Nato smo dobili trojico istoimenskih filmov, ki pa niso dušni nasledniki in se jemljejo preresno. Za tapravi novi Death Race se je moral vrniti Corman.

**Avtomobili v izvirniku so bili pristni in dirke brutalne, s čimer so navdihnili tudi Mad Maxe. V 2050 pa so videti kot batmobili iz stiroporja.**

2050 je rimejk filma iz 1975, vsebinsko prilagojen modernim časom. To pomeni druge dirkače, saj je od prvotne skupine ostal le protagonist, v črno odeti skrivnostnež Frankenstein. Nasproti mu stojijo računalnik Abe, genetsko izpopolnjeni atlet Jed Perfectus in psihotična Tammy the Terrorist, ki na štartu dirke z bombo za hec razgoni sedemnajst gledalcev ... ter izzove vsesplošno navdušenje. Take sorte film je to. Satira do kolen gazi v groteski, vkup z nastavljanjem šolskih otrok na cesto za čimvečji žur in frčanjem udov vsepovprek. Kaj misliš, od kod izvira Carmageddon?? Klavnico vzneseno komentira par široko nasmejanih napovedovalcev, ki imata na glavi več želeja kot dijaki srednje zdravstvene. Komentatorji iz izvirnika so bili navdih za vse mogoče, od Loyda iz dirkačin Megarace do likov v Igrah lakote. Dočim je pri 2050 opazno ravno nasprotno – da oni posnemajo Hunger Games.

In manko svežine je velik problem. Kjer je prvi Death Race kljub hoji po robu smiselnega zmogel prenesti neko sporočilo, se tale inačica žal opoteče in na glavo pade na cirkularko. Produkcija je na tako slabi ravni, da bi morali odgovornega poriniti pred kamion. Domiselni in odlični Turbo Kid, na videz slično katastrofični film z rekviziti z odpada in črevi na plotu, je dokazal, da je moč z majhnim budžetom napraviti simpatični razčefuk, tole pa ni videti hecno, marveč amatersko. A še bolj boli, da krvavi kraval tokrat ne vozi ob boku tehtne satire, saj 2050 ne pove ničesar takšnega, česar niso že dvatisočka in njena sodobnika Rollerball ter Running Man. Kjer je imel izvirnik nekaj fejst preobratov in suspenza, zna tale nova reč drveti samo naravnost. Skratka, film na ravni Sharknada in sličnih odvrtkov, ki ga potegneš s torrentov in gledaš takrat, ko se vsa družba pošteno zakadi. ***Aggressor***

*Death Race 2050 pridobi na internetih, ko ti bo šlo zares slabo v življenju.*

# TRAINSPOTTING 2

Dobrih dvajset let je minilo od prvega Trainspottinga, norega in odmevnega filma, ki je beležil prigode štirih heroinskih metkov zadetkov v Londonu in škotskem Edinburghu. Prav toliko časa je preteklo v nekoliko nepričakovanem nadaljevanju, v katerem se je zbrala večina izvirnih ustvarjalcev, od režiserja Dannyja Boyla do malce zgubanih, vampastih igralcev. Vrnejo se torej ključni škisi: izvirni preračunljivec Rent Boy, prevarant Sick Boy, mongo Spud in psiho Franco. Tommy se nekako ne more, dočim je Diane malce posiljeno stlačena noter. Prizorišče je tokrat zgolj škotska prestolnica in v sliki je še Sick Boyeva bolgarska izvoljenka, ki z umetnim onetom kavsa zainteresirane stranke. A levji delež interakcije odpade na četverico, med katero tlijo stare zamere in se pripetijo nove izgruntavščine. To botruje nizu črnokomičnih prizorov, posnetih na enako kinetičen, usekan način kot v prvencu. Od tekaških pregonov po nočnem Edinburghu, kjer se idilična turistična razglednica meša z moderno betonsko realnostjo, prek ropov premožnih rezidenc do Franca v terminatorski vlogi, ki še preseže njegovo klasično bom-fuknil-babi-kriglo-na-glavo-inpremlatil-krčmo iz T1. Ob teh norcih, sploh ob nadmočnem škotskem naglasu in Spudovem (Čompovem) spakovanju, se režiš kot počen maček.

**Johnny Lee Miller, Ewan McGregor in Ewen Bremner vnovič prispevajo navdihnjene predstave. Robert Carlyle kot Franco pa je šel scat.**

Vendar T2 ni prazna komedija, s kakršnimi Hollywood streže po tekočem traku. Izpod prekopicevanj narkičev, ki sta jim heroin in starost že dodobra načela sivo tvar, sili pravcati škotski noir. Na površini so tipi face, carji, ki žrejo, žurajo in se žgejo. Toda če fasado popraskaš, začne izpod nje uhajati smrad uleżanih heroinarjev brez ciljev v prihodnosti in smisla v sedanjosti. Izvzemši štetje vlakov, seveda, kar je drugače povedan star dolenjski rek "vse, sam' delat ne." Franco ne zna obvladati jeze in ima težave z batino, Rent Boy se pretvarja, da ima zrihtan lajf, čeprav je v razsulu, Sick Boy pa upravlja beden pub in se trudi z nakladanjem obdržati Slovanko, s katero nima nobenega pravega odnosa. Ironično je najbolj iskren Čompa, ki je preveč preprost, da bi znal goljufati in lagati. "Najprej pride priložnost, nato izdaja" je njegova šekspirjanska modrost iz zapiskov, ki film skozi citate na globok način povežejo s knjigama Trainspotting in Porno pisatelja Irvina Welsha. Takisto je dosti vrnitev v filmski prvenec, pa ne le z referencami na "worst toilet in Scotland" in podobno. Nadaljevanje ga osvetli iz drugih kotov in razloži elemente, za katere se je prej preveč mudilo.

T2 je odličen izdelek. Enako udaren, neposreden, odbit in vizuelno privlačen kot enica, istočasno pa pogumnejši, kompletnejši in zajebanejši, kar se sporočil tiče. Me res zanima, kam bo šla trojka, ki jo bojda že pripravljajo. Bržda bo nadaljevala štorijo, kajti za upodobitev besednega preddela Skagboys so nastopajoči prestari. ***Sneti***

*T2 sodni dan po škotsko prikazuje od 16. februarja.*

# A MONSTER CALLS

Dvanajstletni Conor ima nemalo težav. Prestar je, da bi bil otrok, in premlad, da bi bil moški. Nima prijateljev in v šoli vsakodnevno faše batine, oče se je preselil čez lužo z novo družino, s strogo babico se ne razumeta ... To so vsakdanji problemi, kakršnim bi poba verjetno bil kos. Težava je, da je njegova edina opora mama, ki pa je na smrt bolna. Ko ima pobič že vsega poln kufer, se ponoči zatresejo tla, nakar se pred oknom pojavi velikan. Visok je kot hiša, deblast kot Tolkienov ent, oči mu žarijo zlovešče rdeče in, kar je najbolje – govori z basom Liama Neesona. Obljubi mu, da se bo vrnil in mu povedal tri zgodbe.

Takole temačno dramatično in fantazijsko se prične A Monster Calls, ki temelji na knjigi Patricka Nessa Sedem minut čez polnoč ter resnično meša z domišljijskim na sličen način kot Favnov labirint. Podobnost ni naključna, saj španski režiser J. A. Bayona prijateljuje in sodeluje z Guillermom del Torom, zaslužnim za omenjeno mojstrovino. A pošast je tu mnogo globlje zasidrana v povsem človeških in življenjskih tegobah. Hude akcije zato ne gre pričakovati in nasploh je srž v razvoju likov ter odnosih, ki so na preizkušnji ob vse bližji tragediji. Srečoma je igralska zasedba odlična in neprestano se krešejo iskre med prepričljivima mamo ter babico (Felicity Jones in Sigourney Weaver) in tamalim. To je pri mladostniških igralcih prej izjema kot pravilo.

V ospredju je kajpak tema odraščanja, ko si mladenič trudi izboriti svoj prostor pod soncem skozi soočanje z izgubo, ki ga sili iz otroštva. Ne mara za pravljice, toda obenem se slepi in beži pred kruto resnico. Spoznati mora, česa se pravzaprav boji, in razkriti poslanstvo stvora. A vendarle ni vse ena sama drama, saj je količina prizorov z monstrumom odmerjena ravno prav, pri čemer so obiski nadmočni tako po vizualni kot zvokovni plati. Celo velikanove pripovedke so male animiranke, ki so všečno vpletene v štorijo, razgibajo prizore in pravljične zapovedi postavijo na glavo. Resda film ne bo pasal vsakomur, saj zna biti naporen in je ton nepretrgano mračen. Tudi dogajanje je manj tobogansko, kompleksno in dvoumno od Favna. A če se ne ustrašiš težje drame, boš deležen jasnega sporočila. Do njega vodi sila vzdušna pot, ki se vtisne v spomin. ***Kavbojc***

*Nič ne kaže, da bo neodvisniška pošast klicala v naših kinih, tako da boš moral uporabiti domišljijo.*

**Bežanje v fantazijski svet pred kruto resničnostjo morda spomni na Narnijo. A Monster je druge baže film, temačen in melodramatičen.**

# RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER

Filmska serija Nevidno zlo, ki le ohlapno temelji na istoimenskem nizu iger, jo je že davno pretežno urezala po svoje. Z njo je zdaj tako kot s Transformerji in Pirati s Karibov. Obstaja v ločenem predalčku prostora-časa, kjer ni pojmov, kot so kvaliteta, logika in kritiška naklonjenost. Važno je le, kaj pravijo oboževalci. Ti bodo šesto, poslednje poglavje (ALI PAČ?) pogoltnili z orjaško porcijo pokovke in se obliznili, rekoč, večni režiser Anderson in večna glavna igralka Jovovicheva sta za konec prihranila najboljše. Da je ta 'najboljše' izven omenjenega žepka sopomenka za 'krneki', nima veze, kajti zombiji morajo umreti!

No, oživljenih trupelc je v Final Chapterju dokaj malo oziroma niso več pod žarometi. Tja so stopili ljudje in skrajno skvarjeni odnosi med njimi. Alice piči nazaj v Rakunovo, pod mesto, kjer bojda obstaja zdravilo. Na poti ji stojita tako man-in-black Wesker s priročnim pušeljcem pošastovja kot versko blazni (ALI PAČ?) šef korporacije Umbrella, Alexander Isaacs. V sliki se znajdejo umetna pamet Rdeča kraljica, junakinja špilov Claire Redfield, ki je mnogo manj gajstna kot v Code: Veronici, in vpogled v Čebelnjak. S tem skuša film zavozlati številne niti, ki visijo iz tapiserije, in dogajanje z vrnitvijo na izvirno lokacijo povezati v zaključen krog. Če te zanimajo fabulativne podrobnosti, je to hvalevredno.

**Mill(f)a Jovovich se je iz nedolžne punčare v enici razvila v zajebano babo, pred katero bi čepico snela celo Ripleyka. Za telo skrbi z veliko teka.**

Seveda je dosti možnosti, da te ne – oziroma da si doslej itak zapazil toliko nesmislov in čudnosti, da ti za scenaristični trud dol visi. Z nakupom karte si prišel po dozo kinetične, eksplozivne, čezmerne akcije, kamor se je niz usmeril po srhljivo navdihnjenem prvencu, in v Last Chaptru je boš vsekakor deležen. Začenši z otvoritvijo po Apokalipsi, ko ima Alice s svojimi polnadnaravnimi sposobnostmi v Washingtonu takoj polne roke dela s T-virusnimi spakami, nadaljevavši s potjo v Raccoon City (mitraljezi, rakete, motocikli, pretepi, noži, tanki, horde zombijev) in končavši s pasti polnim Panjem, kjer so laserji v modrih sobah še najmanjši problem. Ves film je en sam tobogan pogroma nad kadavri, ki dokončno crkujejo pod rezili, kroglami in gosenicami ter v ognjenih nevihtah, spopadov čekanastih neizrekljivosti z ljudmi ter obračunov med preživelimi, ki so sami sebi največja grožnja. Kaj pa drugega. Hja, izvirno Poslednje poglavje gotovo ni in v realnem univerzumu je to težek šodr. Ampak če ti dogaja smer, kamor je odšel RE, boš najverjetneje zadovoljen z zaključkom sage. ***Sneti***

*Če pohitiš, šesti del na platnu nemara še uloviš.*

# RINGS

Srhljiva črnolasa punčara z nezdravo barvo kože, ki se rada krčevito plazi iz vodnjakov in televizijskih zaslonov, je ena tistih japonskih bizarnosti, ki smo jih na drugem koncu sveta vzeli za svoje. Že lep čas vsakdo ve, da ni priporočljivo gledati čudne črno-bele videokasete, sicer po sedmih dneh Sadako (v ameriški inačici Samara) pride pote in reče "BU!" tako prepričljivo, da kar umreš. Edini način, da se kletve odrešiš, je kopija, ki jo daš gledati drugemu nesrečnežu in tako nadaljuješ verigo groze. Medtem ko so Japonci dobili še pet filmov, je ameriška franšiza obstala pri dvojki leta 2005. Rings je torej hollywoodski tretji del, pri čemer pa ni ne čisto nadaljevanje ne predelava, marveč nekaj vmes.

**Film gledalcu večkrat zavrti tajinstveni videoposnetek s preroškimi motivi, ki nelagodno preskakuje. Mi smo kljub temu še vedno živi in zdraAAAA!**

Bukseljnov, ki gledajo video, podlegajo ali kopije pošiljajo dalje, je še vedno dovolj. Nek profesor napravi celo raziskovalni projekt, kjer smrtonosnemu posnetku izpostavlja študente. Takšno igranje z usodo se kajpak sname z verige in študent Holt ter njegovo babše Julie morata, da bi se rešila, po poti prividov in mor odpotovati v Samarin rojstni kraj. Tam pa gredo Krogi svojo pot, saj izvor punčeta, ki je videlo premalo sonca, razložijo drugače kot izvirni filmi ali japonsko izročilo. Držijo se imen in ne zavržejo nadnaravnosti, toda zlo ima tokrat kanec bolj človeško podobo. Ravno ta svežina za silo prepreči, da bi bil film čisti pofl. Posebno v drugi polovici je pripoved smiselna, zaradi česar rad gledaš do konca. Pa čeprav je jasno, da sta bila igralca protagonistov izbrana zaradi videza, ne igre. Toda celokupno Rings ne more preseči dejstva, da gradi na že poznanih zapletih in nas skuša prestrašiti z enakimi poceni triki kot vsi deli pred njim. Malo trzaš ob hipnih presenečenjih in se mrščiš ob nagravžnih scenah, a česa novega film ne pokaže. Vzdušje je zaradi solidne fotografije okej, zato si ga poglej kak večer z družbo, ni pa, da bi te ponj pošiljal v kino. ***Aggressor***

*Samara že prireja žurko v vodnjaku in kinih.*

**V vlogi Julie nastopi nepoznana Matilda Lutz, ki ji gredo prestrašeni frisi v redu od kože. Profesor njenega fanta je Johnny Galecki iz Velikih pokovcev.**

# SPLIT

Tale film je moč pospraviti v več predalov. Po eni strani gre za psihološko srhljivko bežanja pred poblaznelim ugrabiteljem. Lepega dne namreč tri najstnice s parkirišča pred trgovino pohopsa možakar Dennis in jih zapre v podzemni bunker. Po drugi strani je lahko študija disociativne osebnostne motnje, kajti Dennis je zgolj ena od triindvajsetih (!) oseb, ki so naseljene v telesu Kevina Crumba. Razen Dennisa, ki je neprijeten, nasilen lik, uzremo še strogo nuno, devetletnega fantiča in normalneža, ki si prizadeva vse ostale držati na vrvici. Neuspešno, kajti naklepa se preobrazba, s katero bi se izrazila štiriindvajseta, nadnaravna osebnost – Pošast. In ugrabljena dekleta so namenjena ravno neke sorte žrtvovanju v tem ritualu.

Film se zvečine odvije v klavstrofobičnem zaporu in zato v mnogočem sloni na likih. Najbolj na igri Jamesa McAvoya, ki je fenomenalen in uprizori oskarja vrednega Kevina v vseh dveh ducatih podob. Trojica češpelj je najprej v njegovi senci, ker jim ni jasno, kako naj se spoprimejo z ječarjem, ki rafalno menjava svoje obnašanje. Dve se kmalu ojunačita in skušata bežati na različne načine, ena pa je pasivna, saj je zatravmirana zaradi stričevega zlorabljanja. Po drugi plati se prav zato na drugačen način približa Kevinu, ki ga je razcepilo travmatično otroštvo. Film s tem ne poteka toliko v grozljivem kot v tesnobnem, mestoma bizarnem vzdušju, kjer so punce izpostavljene čudnim kapricam Kevinovih osebnosti. Napetost najbolj izvira iz vprašanja, ali bodo jetnice za pobeg znale izkoristiti katero od bolj pohlevnih duš, ki včasih pokukajo na plano, še preden se vrne njihova zla tovarišija.

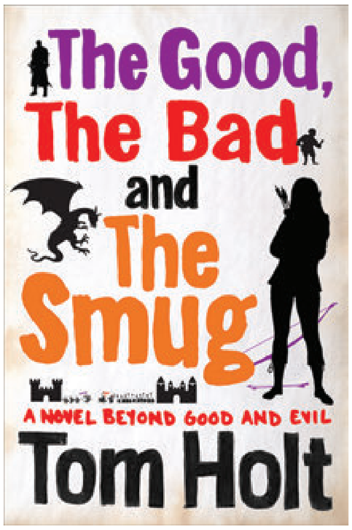
**Psihoterapevtska seansa ugrabitelja in ujetnic. Kavča ni, ker je to pač zapor. Levo je hipnotična Anya Taylor-Joy kot Casey, o kateri bomo še čuli.**

Toda Split na koncu v resnici ni samo triler in le McAvoyjev cirkus osebnosti, marveč še nekaj tretjega: film M. Nighta Shyamalana, avtorja Šestega čuta, ki je poznan po končnih zasukih. Česa takega, kar stori v Splitu, si doslej še ni privoščil. Seveda ne smem izdati poante, a bodi dovolj, da moraš pred ogledom nujno videti njegove prve filme, saj nadnaravna nota dobi nov pomen in ni več privlečena za lase. Mnogi se bodo usajali, da takšni pogoji niso fer, ampak če veš, za kaj gre, deluje. Ampak tudi brez tega je Split dober film. Resda na nekaj mestih klecne; scene z zunanjimi osebami, kot je Kevinova terapevtka, izpadejo neprepričljivo, dočim je treba imeti pri ogledu nekaj potrpljenja. Toda Shyamalan lahko po kopici flopov naposled v beležko zapiše, da je spet napravil fejst film. Drugi pa pojdite gledat zato, ker so notri najstnice v gatah. ***Aggressor***

*Punce so v klet zaprte že nekaj tednov, zato pohiti.*

## Tom Holt:
## THE GOOD, THE BAD AND THE SMUG

V deželo prihaja novo zlo. Drobno, z osmimi kremplji na okončinah in kanibalskimi nagnjenji. Goblinski kralj Mordak se je namreč domislil izjemnega načrta. S sovražnim prevzemom vilinskih časopisnih podjetij in popolno prekarizacijo novinarskega poklica, ki daje kruh 87 % populacije, hoče obupane viline prisiliti, da bi se zaposlili pri njem kot uradniki. Pri opravljanju birokratskih zadolžitev naj bi bili namreč *“sposobni oplašničene neprizanesljivosti, ob kateri se goblini zdijo kot plišasti medvedki.”* Za primerjavo: goblini se zabavajo tako, da se zberejo v skupine in požrejo najslabotnejšega. A kaj, ko Mordaku načrte prekrižajo človeški princi in kralji, ki z gorami denarja na veliko kupujejo orožje od škratov, sicer rednih dobaviteljev goblinom. Temni gospod, vrhovna entiteta zla, mu naloži, naj ugotovi, kako so se ljudje dokopali do denarja. Zato se goblinski kralj z nadobudno vilinsko novinarko odpravi iskat odgovore na vprašanja. Odprava poteka po bolj ali manj pričakovanih vzorcih, med katerimi smrtna sovražnika postaneta resnična prijatelja, a obenem te klišeje na vsakem koraku domiselno sprevrača in ohranja svežino. Tri coprnice, ki si delijo ena usta, uho in oko, poskrbijo za burlesko, modrec z odgovori na vsa vprašanja pa bi se kot doma počutil v Gilliamovem Brasilu.



Dober, umazan in domišljav je četrta knjiga iz serije YouSpace, v kateri Britanec Tom Holt meša prebivalce vzporednih vesolj. Med njimi prehajajo tako, da pogledajo skozi luknjo v krofu. Goblini, ki se znajdejo v našem svetu, se preživljajo kot statisti pri snemanju fantazijskih spektaklov na Novi Zelandiji, medtem ko je naš svet njihovemu dal nekaj precej bolj nevarnega: ameriškega finančnika, ki je povzročil zlom svetovne ekonomije, zdaj pa se predstavlja kot Špicparkeljc. No, zgodba pod humorjem skriva resnejšo podstat, saj se sprašuje o zaznavanju dobrega in zlega. Kako kategorizirati dobro delo, storjeno v imenu slabega in obratno? Zabavno branje, ki premeteno odstira svež vpogled tako v fantazijske svetove kot v našo družbo, čeprav mu do Pratchettove ravni manjka bolj poglobljenega uvida v kolesje človeške duše. A to so že finese in nehvaležne primerjave z največjim mojstrom satirične fantazije, saj zna Holt – kadar je treba – res pretiravati in potencirati zagate nastopajočih. Tedaj se mimoidoči sprašujejo, čemu se krohotamo med čakanjem na trolo. ***StricBedanc***

KNJIGARNA
Felix

## Tadej Golob:
## JEZERO

Že od 19. stoletja naprej nam pisatelji dostavljajo velike količine zgodb o umorih in ropih. Dobršen del jih pride od skandinavskih literarnih veleumov, kot so Stieg Larsson, Jo Nesbø in Camilla Lackberg, zato ni nenavadno, da je prvi pravi kriminalni roman nastal pod peresom danskega avtorja. Na severu vedo, kako se stvari streže. Slovenski prostor po drugi strani v tem žanru nima veliko naslovov. Vsekakor nobenega, ki bi množično izginjal s polic in navdihoval pogovore ob kavi. To zna spremeniti roman Jezero. V njem spremljamo višjega kriminalističnega inšpektorja Tarasa Birso, ki se po novoletni zabavi ob Bohinjskem jezeru znajde sredi nenavadne preiskave še bolj nenavadnega umora. S sodelavcema in luštno 'ta novo' se vržejo na uganko, ki jih vodi v povsem različne smeri. Je truplo brez glave posledica družinskih ali ljubezenskih zapletov ali morda zarote na državnem nivoju? Primer bralca popelje po znanih gorenjskih lokacijah, kjer Birso čaka zmeraj več mrtvih. Pod Triglavom se očitno godi nekaj nenavadnega!

KRIMINALNI ROMAN KRESNIKOVEGA NAGRAJENCA
TADEJ GOLOB
JEZERO
Kako poiskati morilca, če ne veš, kdo je žrtev?
goga

Zgodba postreže s preverjenimi elementi skandinavskega noira, vendar jih avtor zasuče po svoje. Detektiva preganja njegova preteklost, ki je zaradi alergije ne more utopiti v alkoholu, kot bi to zagotovo storil Nesbøjev Harry Hole. Birsa raje nabija klasično glasbo in frustracije odpravlja s športom. Takrat se Golobov junak odmakne od policijskega dela, tekst pa nepričakovano zavije v lirične pasuse, ki povsem ustavijo že tako umirjen tok zgodbe. Roman je za razliko od skandinavskih primeren za tiste z bolj občutljivim želodcem, saj je krvi veliko manj, takisto manj trpijo živci.

Nekoč je Agatha Christie dejala, da je Bled prelep za umor. Do zdaj so slovenski pisci njeno mnenje upoštevali, Golob pa je razdevičil gorenjsko idilo in s Tarasom Birso ustvaril lik, ki ga z veseljem pričakujemo v kakšnem nadaljevanju, saj dobri krimiči vendarle prihajajo vsaj v treh delih. Čas je bil, da Slovenija dobi detektiva, ki zna spretno uporabljati sive celice in deliti pravico na krvavi strani Alp. ***PrFOXa***

## Agata Tomažič:
## ČESAR NE MOREŠ POVEDATI FRIZERKI

Ko sedeš na stol v salonu, zapadeš pod vpliv nekega čarobnega uroka frizerke, ki ti razveže jezik. Nenadoma ji pripoveduješ o detergentu za pomivanje posode, pretesnem modrcu in moževem nadležnem smrčanju. Toda čeprav se zdi, da si lahko pod havbo odkrit kot v spovednici, obstajajo reči, za katere ti niti tam ne morejo dati odveze. Zbirka trinajstih kratkih zgodb Agate Tomažič razkriva prav te skrivnosti iz najglobljega kroga posameznikovega pekla. Naključne podobe, s katerimi kot skozi ključavnico škiliš v intimo glavnih oseb, imajo eno samo skupno točko: porušijo ti vsa pričakovanja in te pustijo brez sape.

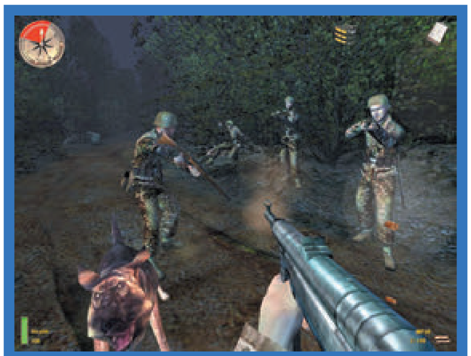
Avtoričini liki so povprečni osebki različnih družbenih slojev. Med njimi najdeš od gospodinje in maminega sinka do mladega poslovneža. Živijo običajno življenje, bolj ali manj v skladu z družbenimi normami. A vsakemu se zgodi nekaj povsem nezaslišanega. Japi, ki obožuje žabje krake, se spremeni v žabo, študentka biologije razume ptičje pogovore, dočim lokalni kralj na Betajnovi raje zagreši umor, kot da bi si umazal ugled. Neobičajnosti pa s tem ni konec. Avtorica se požvižga na meje mogočega, zato navidez realistične pripovedi brezšivno veže s fantazijo. K temu močno pripomore sočen, svež in nadvse slikovit jezik. Vsaka zgodba ima svojega pripovedovalca. Včasih je to prvoosebni, spet drugič vsevedni veliki brat, ki like pozna v dno duš.

AGATA TOMAŽIČ
ČESAR NE MOREŠ POVEDATI FRIZERKI
goga

Če rad oko vržeš na zadnje strani te revije, so štorijice prave zate. Na dvestotih straneh sicer vlečejo k pomirjujoči razrešitvi, a se ta vedno sprevrže v svoje najbolj brutalno nasprotje. Močno spominjajo na slavno The Lottery in njihovo sporočilo je pravzaprav enako. Agata Tomažič nam deli literarne zaušnice, s katerimi nas prisili, da se pogledamo v ogledalo in sami sebi priznamo najhujše grdobije, pri čemer njene zgodbe ne moralizirajo in ne dajejo pravih odgovorov. Podoba, ki s salonskega stola strmi v nas, nam pravi, da znamo biti do drugih ljudi kritični in kruti, zato pred njimi skrivamo svoj pravi jaz. Ta je včasih nezrel in prestrašen, spet drugič patološki, nagnusen, naveličan in čisto nič človeški. In tega ne sme izvesti niti naša najljubša frizerka. ***PrFOXa***

# Little pirate's friend

Dandanašnji je distribucija 'varnostnih kopij' vsebin izključno digitalna. Niti epizode TV-serije ne neseš več h kolegu na USB-ključku, saj jo bo hitreje dolsnel sam. Pred poldrugim desetletjem je warez sicer ravno tako prihajal potom interneta, ni bil dosegljiv sleherniku in gigabajti niso bili prijazni ne do linij ne do diskov. Zato je bilo zapisovanje CDjev in sčasoma DVDjev nekaj samoumevnega. Plošči so rabili tako razpečevanju med sošolci kot arhiviranju. Toda ker snemanje ni bilo čisto neproblematično, predvsem pa nikoli dovolj urno, se je okoli pekačev razvila cela znanost. Žganje polikarbonata je terjalo stalen dotok podatkov in če se je ta zaradi obremenjenosti računalnika za hip ustavil, se je zapisovanje prekinilo in enota je izvrgla uničen CD. Tako ali drugače se je slednjih porabilo obilo. Čeprav so se na višku uporabe kupovali kar na vretenih po petdeset ali sto, smo najbolj pogosto rokovali s posamičnimi komadi v škatlicah. Te so bile praviloma ovite v nek skrajno zajeban celofan, ob katerem si si polomil kremplje in čekane, preden si okroglino izluščil. Zato smo pozdravili priročen kos plastike z rezilom, s katerim si folijo obrezal z eno potezo. Orodjece smo poimenovali little pirate's friend.



Niz streljank iz druge svetovne vojne Medal of Honor se je sicer rodil na playstationu leta '99. Toda šele tretji del, **Allied Assault** (89), je z izidom na PCju kot udarec granate spremenil podobo industrije. Spektakularno, napeto in grafično prelestno pokanje nacijev je postavilo standard za filmsko igralsko akcijo. Prav na njem so nedolgo zatem isti ljudje v novi hiši Infinity Ward zgradili Call of Dutyje. Hkrati z vsemi fejst trendi pa so uvedli tudi onega, da so ti špili dolgi vsega nekaj ur, kar smo Assaultu najbolj zamerili.

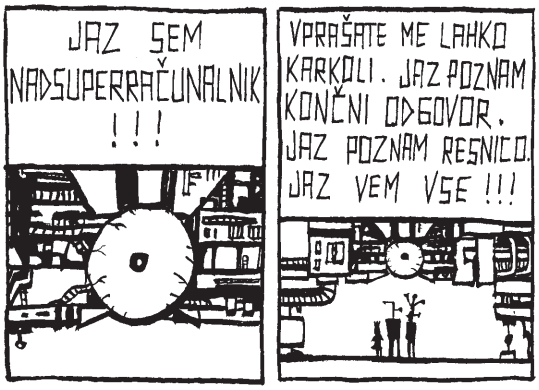
Med zvrstmi, ki so danes nišne, nekoč pa docela prvovrstne, so tudi poslovne simulacije. Sem največkrat prištevamo lahkotna vodenja lunaparkov, a vršac razreda je bil neodpustljivi **Capitalism 2** (87). To ni bila enostavna 'kupuj poceni, prodaj drago' igra, marveč razvoj podjetja od samostojnega podjetnika do megakorporacije, ki se bavi s surovinami, nepremičninami, ladjedelnicami in mediji. Pri tem smo se seveda ukvarjali še z borznim mešetarstvom, marketingom, industrijsko špijonažo in molžo proletariata. Kapitalizem!

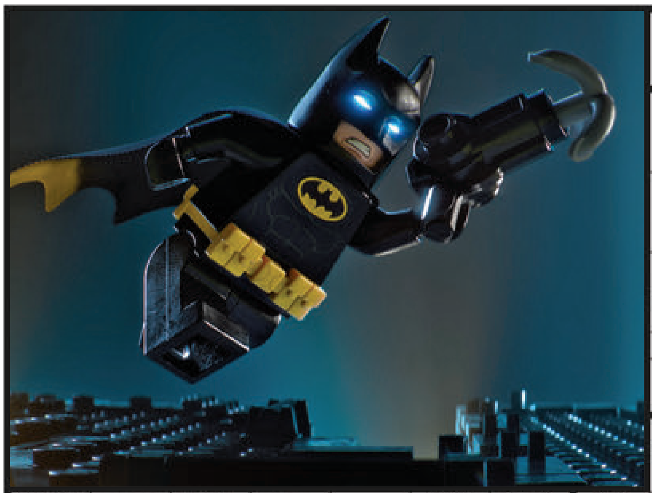
Zasnova nadaljevanja razposajene hrvaške dumačine **Serious Sam, The Second Encountra** (82), je bila enaka prvencu. V superge obuti, z volovskimi jajci ovešeni junačina Sam 'Serious' Stone je vnovič masakrirala aliensko nesnago, le da je imel tipček priliko obračunati z njenim kolovodjo. Nadenj so jurišali bombonosni kadavri in demoni, ki jih je v več deželah, od Babilona do poljskega mesta, Krvavice eliminiral z motorko, snajperico ter kozlalnikom plamenov. Malo preveč je bilo sicer zgledovanja po Resniku 1, a klavska uživancija je bila na višku.

Si sploh vedel, da je **Rayman** nekoč dobil večigralsko inačico, klicano M (kot multiplayer)? Če si, imaš boljši spomin od nas, ki smo morali pogledati v opis, da smo se je spomnili. Ni šlo več za zgodbeno podprto ploščadenje, marveč za lokalno borbo v areni ali na razvejanih progah z ovirami. Udeleženci so pobirali lučkaste maskote, se streljali, lovili muho in dirkali, pri čemer so nadzorovali raymanske like, od brezudnika do Razobearda ter Henchmana 800. Pri oceni pa nam jo je zagodel škrat, saj je pisalo 87, četudi bi moralo 74. Smo ga skopili.

103
februar 2002, letnik X, cena: 1450 SIT
Joker
DVD IZDAJA
Rayman M • Serious Sam II • Starfighter
Capitalism II • Medal of Honor • SimGolf
MNENJALNIK 2002
athlon XP 2000+
pentium 4 2,2 GHz
barvni tiskalniki
lepotičenje ohišij
POMAGALNIKI:
Gothic, Myth III, Jack Orlando, The Mystery of the Druids
VEDEŽA:
atomska bomba
moderno piratstvo

Na dotični onegaj nas je spomnil velik članek o piratski robi v Jokerju 103. V njem smo se nelegalnega presnemavanja lotili objektivno in povedali takisto dobre plati. Recimo večjo razširjenost tehnologije oziroma ustreznih bralnih naprav, kar posledično na dolgi rok koristi panogi. Če ne bi bilo dostopa do sandokanskega filmovja, se v Jugovini videorekorderji ne bi tako razširili. Ko pa je enkrat baza obstajala, so pričele letino žeti legalne videoteke in prodajalne. Industrija seveda nima kaj prida posluha za take argumente. Igram se uspeva komunizmu zoperstavljati z nalinijsko komponento in vedno novimi zaščitami, medtem ko se slikosučna in muzikalična vsebina raji dobrika z naročniškimi modeli. Univerzalne rešitve itak ni in pravzaprav se čudimo, da se niso lastniki avtorskih pravic že davno konkretno spravili na (slovenske) ponudnike interneta.
Mimo piratskih odrov je tistikratni Joker prinašal predogled za leto 2002 napovedanega špilovja, med katerim so bili Warcraft 3, Mafia, GTA 3, Jedi Outcast in, ha ha, Duke Nukem Forever. Čeprav smo se že tedaj malce norčevali iz tega fenomena, smo bili še vedno naivni. Kot vemo, je razvoj trajal dobesedno forever, saj je špil izšel leta 2011. Nadalje smo izobraževali o atomski bombi, katere poznavanje vedno pride prav, zlasti če napadeš Japonce, testirali barvne tiskalnike in se izčrpno razpisali o lepotičenju računalnika. Dičenje duhamornih kišt s pleksi okni in neonkami je začelo pred petnajstimi leti prihajati v širšo modo. V mobidiku, rubriki, v kateri smo razgrinjali skrivnosti novih žepnih pripomočkov, pa smo pisali o naprednih SMSih oziroma EMSih. To je bila kratkoživa storitev, ki je besedilno sporočanje opremila z animiranimi črnobelimi ikonicami. Da je februar 2002 res daleč, priča osem strani pomagalnika. YouTube je štartal šele tri leta kasneje!


JAZ SEM NADSUPERRAČUNALNIK !!!
VPRAŠATE ME LAHKO KARKOLI. JAZ POZNAM KONČNI ODGOVOR. JAZ POZNAM RESNICO. JAZ VEM VSE !!!



283

NAREČJE
PALAČINKA IZ JAJČN. TESTA
PAČENJE
STARA DOLŽIN. MERA
DALJŠE OBDOBJE, VEK
HIŠNI BOG PRI RIMLJANIH
OLIVER TWIST
ŽENA
PREBIVALEC TRBIŽA
DAN, KO JE TREBA KAJ PLAČATI
VOJSKOVODJA, CESAR
MADŽAR. M. IME (iz istih črk kot LADARA)
SVINEC
KILOMETER
ZDRAVILO
BABICA V PRIMORJU
PLATNO NA TOVORNJAKU, PLAHTA
ISKALEC
TEKOČINA V ŽILAH
LUKNJAČ
▷
GESLO JE OZNAČENO S PUŠČICAMA
OBRAT ZA ŽGANJE APNA
UDELEŽENEC LOVA Z BRAKI
VISOKA, VITKA STAVBA
OLGA LUNCER
REKA V SRBIJI, PRITOK KOLUBARE
ZVIJAČNOST
PIANISTKA (NATAŠA)
▽
GALIJ
KRAJ PRI MARIBORU
ŠTUDENT PRED DIPLOMO
LETOVIŠČE PRI KOPRU
DRUŠTVO NARODOV
POTOVALNE TORBE IN KOVČKI
ZEMELJSKA VDOLBINA
ČREVESNI ZAJEDAVEC
OSLADITEV
LOVSKI PES
RT JUŽNO OD VALENCIE V ŠPANIJI
ILOVICA
AM. FILM. IGRALEC (WARREN)
PREKAJENO STEGNO
CELJSKI GROF
SL. VESLAČ (IZTOK)
NEM. PIS. (WILHELM)
PASTIRSKA PESEM
ULICA
STRAN NEBA, VZHOD
NAJVIŠJA GORA NA SVETU (MOUNT)
NAPRAVA NAD ŠTEDILNIKOM
PISATELJICA KODRIČ
URADNA LISTINA
DEBELA PALICA
KRILO RIM. LEGIJE
NADLEŽNE ŽUŽELKE
LITIJ
FILMSKI JUNAK (BEN)
IVO DANEU
DEŽELA TATAROV
CELJE
JEZDEC
TOM CRUISE
MEVŽA, TEPČEK
NASPROTJE LAČNOSTI
UTEMELJITELJ BUDIZMA
JEČA, ZAPOR
DELAVEC V TKALNICI
DRŽAVNA BLAGAJNA

**Finalne fantazije dobijo:** Luka Govekar iz Ljubljane, Jan Ožbolt iz Gornje Radgone in Katja Petrovič iz Ljubljane. Rešitev: KITASE.

**Izžrebanca kražke:** Jernej Kos iz Ljubljane (FIFA 17) in Luka Finžgar iz Begunj (XCOM 2). Rešitev: PLIŠKO FOTR HČERKA PRAŠIČ.

**Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje fotografije, do 7. marca napiši v glasovnico, ki jo najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*.**

# HUAWEIJEV KVIZNIK

Kitajski Huawei, tisti, ki z omarami telekomunikacijske opreme zalaga večino svetovnih operaterjev in želi postati najjača mobitelna znamka, je star točno trideset let. Leta 1987 ga je namreč ustanovil bivši IT-strokovnjak Ljudske armade z namenom preprodaje kablov in telefonskih razdelilnikov. Firma se je nato hitro posvetila lastnemu razvoju, sprva v tipično kitajski maniri, torej s povratnim inženiringom tuje opreme. Preboj jim je uspel s pogodbo z vojsko, saj so prepričali generale, da je raba uvožene tehnologije velika grožnja nacionalni varnosti. V uporabniški segment so se podali šele v novem tisočletju, sprva kot sestavljalci raznih onegajev za uveljavljene blagovne znamke, medtem ko so lastne smartfone pričeli sestavljati šele v tem desetletju. Danes imajo skoraj desetodstotni tržni delež, ki vztrajno raste. Pred poldrugim letom so prodali pol toliko aparatov kot Apple, danes so tej drugouvrščeni znamki že tik za pecljem. Pohod Huaweijevega logotipa se je komaj dobro pričel. To bo občutilo tudi pol ducata srečnikov, ki bodo v dar dobili banke moči, narci-palice in membrane na modri zob. Vse jasno? Hao! Reši prilično zagonetne pitalice, sestavi zelo smiselno cmočkasto besedo in jo do 7. marsovca vpiši v glasovnico na naši strani *Joker.si*.

**1. Huawei je doma v provinci Guangdong, ki zavoljo bogatije in tehnologije velja za kitajsko Kalifornijo. V katerem mestu?**
w) v Šenzenu
h) v Tajvanu
a) v Tianjinu
m) v Rintintinu

**2. Katera znana kitajska kuhinja prihaja iz dotične province?**
m) mandarinska
o) kantonska
n) mandžurijska
a) sečuanska

**3. Kaj predstavlja rdeč Huaweijev znakec?**
n) cvet
i) cirkus
g) zmajevo pest
r) pavov rep

**4. Kako se imenuje tovarniна linija všečnih aparatov za mlade?**
g) Ascend
a) Lemon
t) Honor
e) Magic

**5. Čemu voda na riževi njivi?**
a) Ker je riž vodna rastlina.
p) Stebla so mehkejša za žetev.
n) Zaradi higiene nog kmetic.
o) V obrambo pred škodljivci.

**6. Kaj se dogaja v priljubljenih powerbankih?**
c) Hrčki gonijo kolesa.
e) Rektoda in analoda se drgneta med sabo.
n) Potujoči litijevi atomi dobivajo ali oddajajo elektrone.
a) Temna tvar se spreminja v svetlo tvar.

# PALCI

Trušč rulje v areni je presegal mejo, ki jo ušesa prenesejo brez kirurškega posredovanja. A to ni motilo nikogar. Vsak od stotisočev (iz Evstahijevih cevi čisto rahlo krvavečih) gledalcev, po zaslugi najsodobnejše tehnologije enakomerno nameščenih po obodu kiklopske prozorne sfere, je zgolj pridodajal k nori kakofoniji. Še par milijonov se jih je čredno zbralo na gigantskih tribunah zunaj, pred katerimi so bili nameščeni videozasloni velikosti nogometnega igrišča. Tistega starega iz davnega 21. stoletja, da se razumemo. Rutinsko drdranje metropolisa Šanghaj – Nanchang – Wuhan – Nanjing ali krajše Šanawuna je utonilo v zvokih navdušenja. V daljavi se je penilo kot gensko nespremenjena svinja usrano Vzhodnokitajsko morje.

“Razbij ga kot kanto!!!”, je med prevračanjem ribjih kokic slinasto zabentil starejši možak črvivih zob na tribunah za reveže. Njegov palec je besno, nenadzorovano trzal proti kazalcu, kot bi pritiskal neviden gumb. “Raztrgaj ga!!!!” Ponorelih oči je s številnimi, enako potrzavajočimi sotrpini strmel v videosteno, na kateri je rdeči ravnokar zgrabil modrega za vrat. Tekmovalca, lebdeča sredi sfere, sta se gola ruvala sredi komaj pregledne množice drugih rdečih in modrih teles, ki so grabila eno po drugem. Modri je vsem naporom navkljub izgubljal. Rdeči ga je z eno modificirano roko nič kaj nežno držal za goltanec, medtem ko je druga bliskovito segla do mednožja, zgrabila in potegnila.

“Ojačaj! Ojačaaaj!!!”, je zavpil producent na zvočnega tehnika, ki je urno nastavil nivo moči zvoka. Pretresljivi vrisk skopljenca se je zaslišal po vsej areni, da je pobesnela horda zakrulila v še večji omami. Ko je uspel v kader dobiti rdečega, ki je prežvekoval uplenjeni skrotum, se je producent zadovoljno naslonil nazaj. Eni od kamer je velel dalje spremljati trzajočega črvivozobca, na katerega frisu je bilo zarisano neznansko občudovanje, in srknil požirek zelenega čaja. Vse je teklo po načrtu, tisto najslajše pa bo itak še prišlo.

Gledalci zunaj in znotraj sfere so prisostvovali nadaljnjemu nebroju krvavih obračunov. Tu je modri rdečemu iztaknil oči, da je slednji nemočno mahljal naokoli, dokler ga režeči se nasprotnik ni mesarsko odrešil muk. Tam je rdeči zagrizel sovražniku v grlo tako, da je suho hrsknilo; nato je popustil čeljustni stisk, se ognil obupanemu navpičnemu udarcu, odplesal modremu nad glavo in se mu poscal za vrat. Nekje drugje je plavec uplenil kos ledvičk, ki je prilebdel mimo, meso zadegal sovragu v obraz, da je žmohtno cmoknilo, in trenutek presenečenja izkoristil za to, da je rdečega spravil ob Adamovo jabolko ter še ob levo bradavičko. Vse to mesarjenje je botrovalo neverjetni količini cviljenja in kričanja poškodovancev, ki se je melodično mešalo z neprestanim kričanjem množice.

Ko je med brezštevilnimi trupli plavala le še dobra legija zmagovalcev, so glasni bobni naznanili vrhunec večera. Preživeli bojevniki so se kot en mož ustavili in otrplo zaplavali v prostoru. Tudi množica je utihnila in se posedla nazaj na trde jeklene klopi – vsi razen tistih, ki so med palcem in kazalcem držali plastično napravico z dvema gumboma. Eden je bil črn, drugi zelen. Producent je že usmerjal kamere: zdaj je TV-slika kazala uglajenega poslovneža z morilskim sijajem v očeh, zdaj gospodinjo srednjih let z lesketom solz na licih, zdaj triletnika, ki se je vzneseno igral z gumboma, zdaj od pričakovanja napeta, pri boku zraščena siamska dvojčka, enega s palcem na nočnem, drugega na travnem gumbu. Ponosno so stali, zakaj postali so zvezde.

Na ekranu, nameščenem pri samem vrhu sfere, je zažarel napis: “ODLOČI! ZDAJ!” Vsi, ki so imeli pri sebi napravo, so pritisnili. V istem trenutku je prizor na videostenah zunaj in televizijskih sprejemnikih širom dežele preklopil v široki plan, ki je kazal borilni del ogromnega prostora. V zgornjem levem kotu se je pojavilo odštevanje od deset do nič, dočim so medslike prenašale obraze naključnih borcev. Nekateri so bili kot maske, brez kakršnihkoli čustev. Na drugih so se kazali znaki vsega mogočega, od obupa do vzradoščenosti. Tretji so si grizli ustnice oziroma tisto, kar je od njih ostalo po krutem spopadu. Četrti so obraze raje skrivali za okrvavljenimi dlanmi.

Kakršenkoli je že bil njihov odziv, pomagalo ni nič. Nekateri v publiki so pritisnili črni gumb, ki pomenil obsodbo na smrt, drugi zelenega, ki je naznanjal rešitev. Ojačevalniki zvoka so gledalstvu prenašali zvok bitja src, tako da je mogočno bobnenje kot vata napolnjevalo sfero. Nakar se je zgodilo. Vsakdo, čigar 'mecen' je pritisnil črni gumb, je umrl na karseda izviren način. Te so skupine nadarjenih posameznikov v sferinem podzemlju gruntale dan in noč. Eni so se razpočili kot milni mehurčki, pri čemer so koščki žvarovine leteli tja do sten in pljuskali občinstvu v sladko pijačo. Videti je bilo moč nekoga, ki je zlagoma, kot da se nikamor ne mudi, izgineval od želodca proti obrobju. Eden od tekmovalcev je zagorel kot bakla, se ugasnil in zopet zagorel, kar se je nadaljevalo, dokler ni od njega ostalo le počrnelo okostje. Dva obsojenca sta se začela zaletavati z glavama, dokler si ju nista razčesnila. Nekomu pa je črni gumb preprosto izklopil lebdenje, tako da je strmoglavil proti tlom daleč pod sabo, kjer se je razmazal kot zrel paradižnik.

Vsi, ki so spremljali prenos, so ob teh prizorih zadovoljno rjoveli, rešeni tekmovalci pa so se smejali, se objemali, si mahali in hlipali od veselja. Sredi sfere se je oblikoval gromozanski hologramski napis “HAPPY END!” in prikimavanju ni bilo ne konca ne kraja.

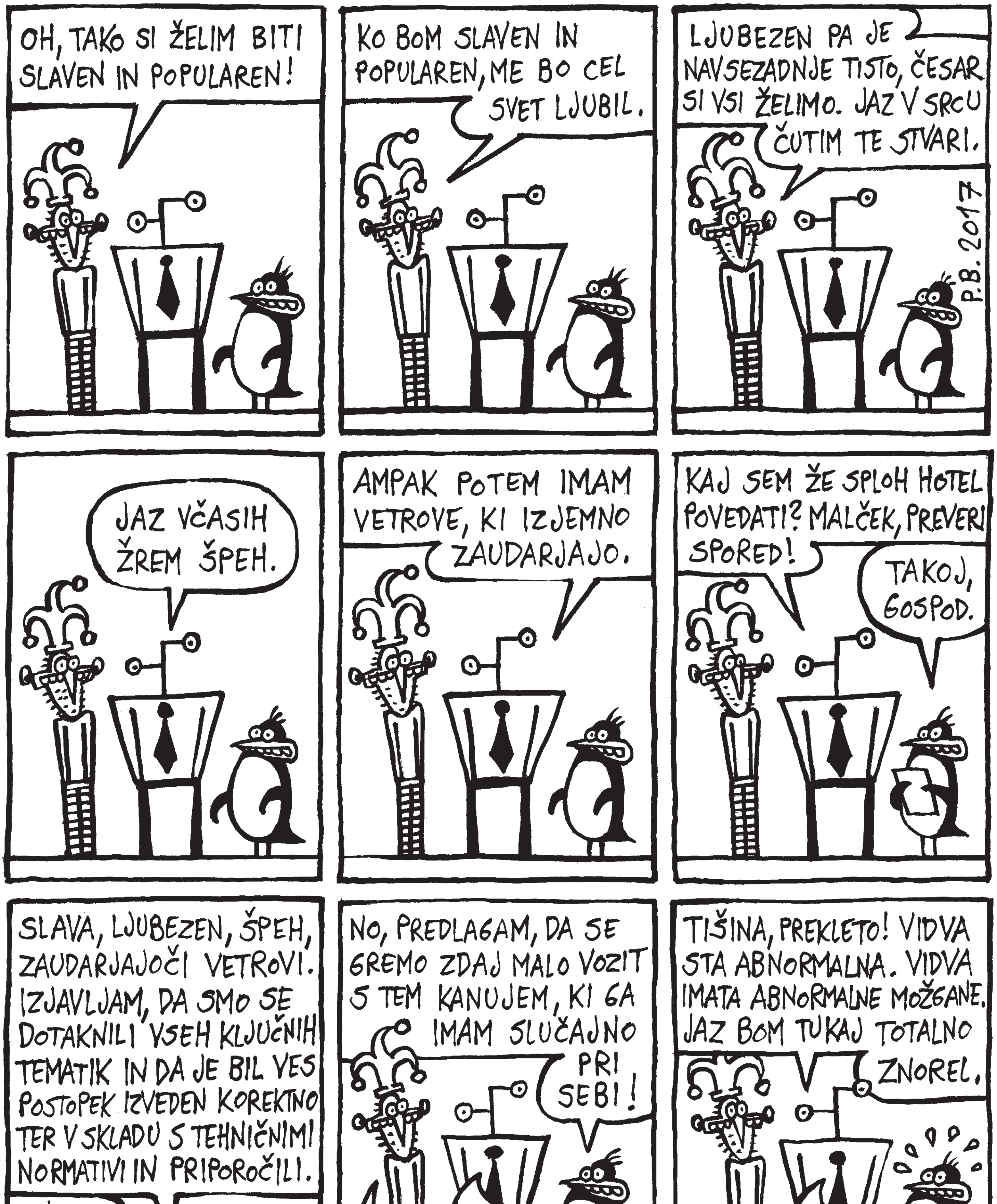
* * *

“Ti, dobri fajti so bili danes! In kakšen konec!”, je med zapuščanjem eksternih tribun črvivozobca dregnil v rebra sodelavec, ki dogodka ravno tako ne bi zamudil za nič pri Neo Konfuciju.

“Fantastično je bilo! Odslej bom še bolj pazil na palca, saj bom nekoč gotovo zbral dovolj denarja, da si bom kupil vstopnico za sfero in pritiskalo za izbranega bojevnika. Če bo preživel, bom stisnil zeleni gumb in videl njegov nasmeh. Kakšno neverjetno upanje za prihodnost!”, je vzneseno zaklical črvivozobi. Izžareval je spokoj, kakršnega so si ljudje po vsem svetu prizadevali doseči od nekdaj.

Producent je nežno pomaknil kamero nazaj od njegovega razbrazdanega obraza in jo jel oddaljevati, dokler ni kazala reke v črne uniforme odetih ljudi. Ta se je od sfere urejeno in umirjeno pomikala proti jeklarni, segajoči čez celotno obzorje.

**Sneti**


OH, TAKO SI ŽELIM BITI SLAVEN IN POPULAREN!
KO BOM SLAVEN IN POPULAREN, ME BO CEL SVET LJUBIL.
LJUBEZEN PA JE NAVSEZADNJE TISTO, ČESAR SI VSI ŽELIMO. JAZ V SRCU ČUTIM TE STVARI.
P.B. 2017
JAZ VČASIH ŽREM ŠPEH.
AMPAK POTEM IMAM VETROVE, KI IZJEMNO ZAUDARJAJO.
KAJ SEM ŽE SPLOH HOTEL POVEDATI? MALČEK, PREVERI SPORED!
TAKOJ, GOSPOD.
SLAVA, LJUBEZEN, ŠPEH, ZAUDARJAJOČI VETROVI. IZJAVLJAM, DA SMO SE DOTAKNILI VSEH KLJUČNIH TEMATIK IN DA JE BIL VES POSTOPEK IZVEDEN KOREKTNO TER V SKLADU S TEHNIČNIMI NORMATIVI IN PRIPOROČILI.
SUPER.
NO, PREDLAGAM, DA SE GREMO ZDAJ MALO VOZIT S TEM KANUJEM, KI GA IMAM SLUČAJNO PRI SEBI!
HURA! S KANUJEM!
TIŠINA, PREKLETO! VIDVA STA ABNORMALNA. VIDVA IMATA ABNORMALNE MOŽGANE. JAZ BOM TUKAJ TOTALNO ZNOREL.
TI NE RAZUMEŠ! ZAME JE TO POMEMBNO!!!

# 160 strani slikovnih križank za vse, ki si želite obilo smeha in zabave.

ŽEPNI
HUMOR
20
v KRIŽANKAH
1. nagrada
1.500 €
3K
KRIŽANKE & UGANKE

**Sodnik vpraša obtoženca: »Tožniku ste najprej ukradli denarnico, nato pa ste ga še oklofutali. Zakaj?« Obtoženi odvrne: »Zato, ker je bila denarnica ...«**

**»Je v vaši družini kak primer duševne bolezni?« vpraša zdravnik. Pacientka: »Da, je, mož si domišlja, da je ...«**

www.trik.si

WINGS FOR LIFE WORLD RUN

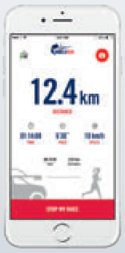
# TEČEMO ZA TISTE,
# KI TEGA NE MOREJO

PRIJAVI SE!

V LJUBLJANI ALI Z APLIKACIJO KJERKOLI SE NAHAJAŠ

## 7. MAJ 2017 OB 13.00

100% ŠTARTNIN JE NAMENJENIH RAZISKAVAM HRBTENJAČE



BFGoodrich Tires

RENAULT

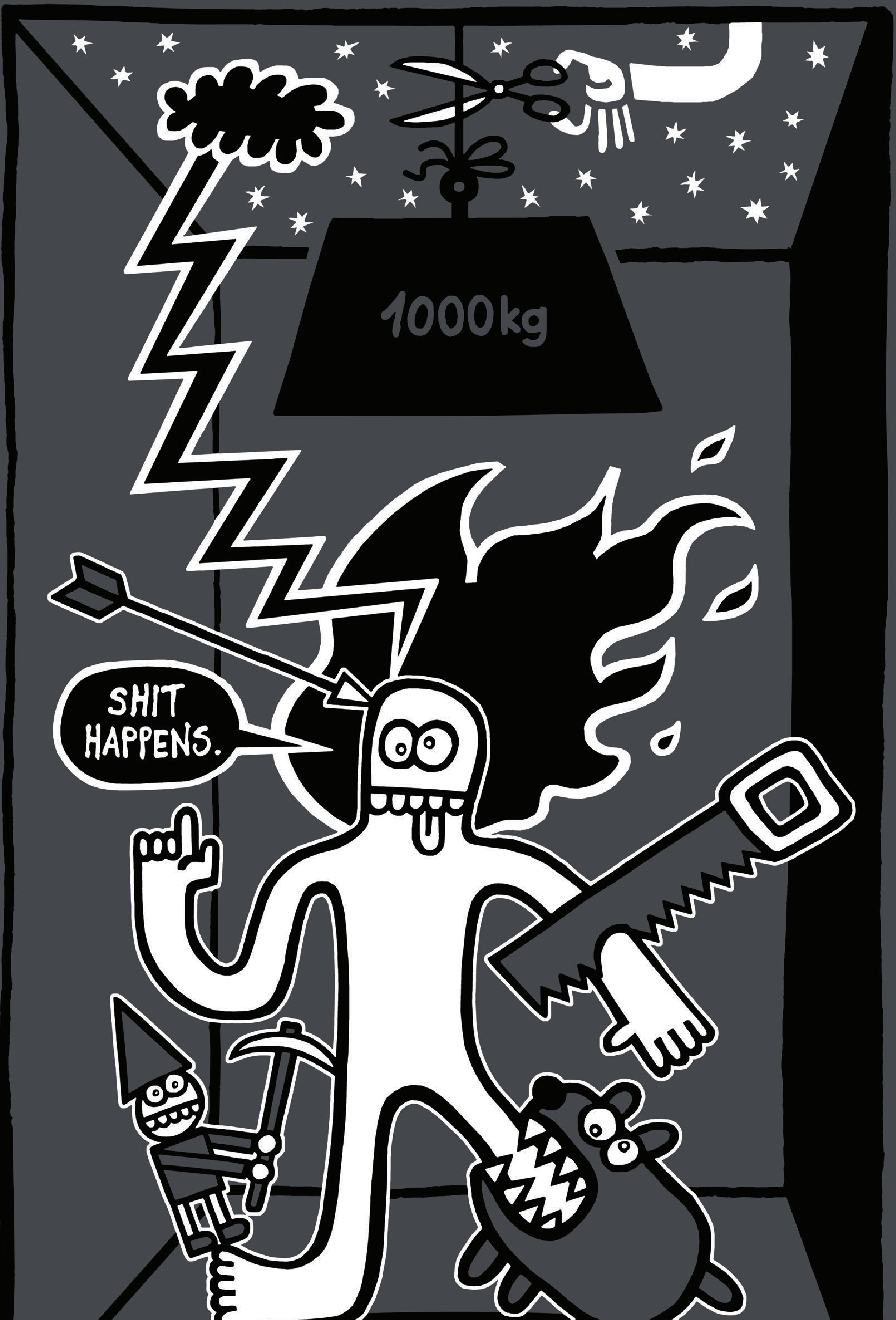
WINGSFORLIFEWORLDRUN.COM

as

FRUTABELA

RESIDENT EVII.
biohazard
MEAT

Joker



1000kg
SHIT HAPPENS.

Joker